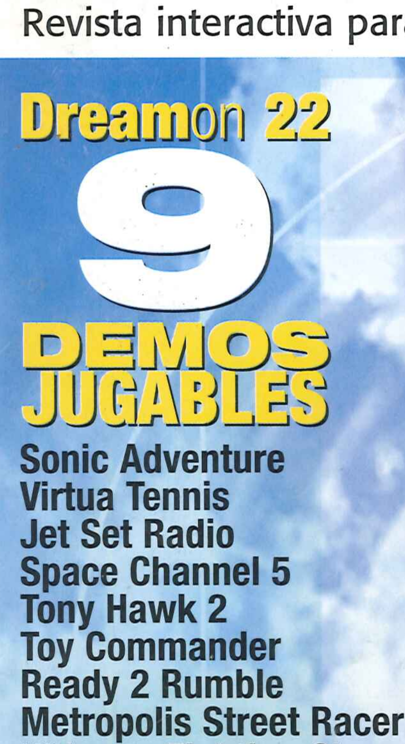
Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 19 - Julio - 995 ptas - 5'98 €





Dreamon 22

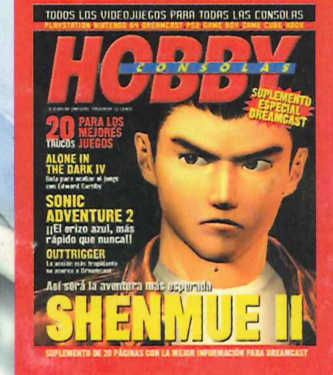
9 DEMOS JUGABLES

Sonic Adventure
Virtua Tennis
Jet Set Radio
Space Channel 5
Tony Hawk 2
Toy Commander
Ready 2 Rumble
Metropolis Street Racer
Ultimate Fighting Champ.

Tres bombazos para el verano

Crazy Taxi 2
Alone in the Dark IV
Unreal Tournament

¡GRATIS!



SUPLEMENTO 20 PÁGINAS

Guía Skies of Arcadia

¡Llegamos al final de la aventura!

SONIC ADVENTURE 2

¡No se puede ir más rápido!

8 424094 810048 00019



DREAMON VOLUMEN 22: ¡9 FANTÁSTICAS DEMOS JUGABLES! UNA RECOPILACIÓN DE LOS MEJORES JUEGOS QUE HAN SALIDO EN DREAMCAST PARA TODOS LOS GÉNEROS. ¡NO TE LA PUEDES PERDER!

EL MOMENTO DEL ADIÓS

Este mes, tenemos que dedicar nuestra doble de entrada a despedirnos de todos vosotros, porque éste es el último número de la Revista Oficial Dreamcast. Decir adiós siempre es un momento desagradable, y más cuando te separas de algo en lo que habías puesto toda tu ilusión. Ha sido más de año y medio en vuestra compañía, que ahora llega a su fin por una razón ajena a nuestra voluntad: Sega Japón ha decidido dejar de fabricar los discos con demos que incluía la revista, y la opción de seguir saliendo sin ellos no aseguraba la rentabilidad que todo proyecto necesita para poder ser viable. Atrás quedan muchos meses de alegrías y momentos divertidos, pero también de trabajo duro con la mirada puesta en hacer la mejor revista del sector, para la mejor consola del mercado. Si lo hemos logrado o no, sois vosotros los que debéis juzgarlo. A nosotros sólo nos queda dar las gracias a todos los que han hecho posible que estuviésemos en el quiosco durante este tiempo, con nuestros lectores a la cabeza, ya que su apoyo ha sido el pilar sobre el que se asentó nuestro trabajo. A todos les esperamos en Hobby Consolas, porque aún queda mucho que decir sobre esta consola, y queremos seguir siendo los que os mantengan al día. Pese a todo, nos costará acostumbrarnos a levantarnos cada mañana sin el reto de tener que hacer esta revista.

LA REDACCIÓN













Revista Oficial
Dreamcast
Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 6 - 975 ptas - 5'86 €
Metropolis Street Racer
Llega el simulador de coches más realista de la historia
ChuChu Rocket!
Ya está aquí el primer juego On-line para consola
Gratis
DreamKey 1.5
Navegador de Internet en castellano
CODE: VERONICA
El terror reside en Dreamcast
V-RALLY 2 • WWS 2000 EURO EDITION • FUR FIGHTERS • 4 WHEEL THUNDER
Revista Oficial
Dreamcast
Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 3 - 975 ptas - 5'86 €
Crazy Taxi
En Dreamcast, mejor que en la recreativa
Guías y trucos
Virtua Striker 2
Soul Calibur
Las novedades más impactantes
Rayman 2
NBA 2000
Zombie Revenge
MDK 2
Internet
Las chicas más explosivas de la red
TOMB RAIDER IV
¡¡Bienvenida, Lara Croft!!
RAYMAN 2 • STREET FIGHTER ALPHA 3 • RED DOG • VIRTUA STRIKER 2 • NBA 2000



Revista Oficial
Dreamcast
Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 1 - 975 ptas - 5'86 €
Los primeros bombazos
Sonic Adventure
ShadowMan
Worldwide Soccer
Crazy Taxi
Virtua Striker 2
Guía Completa
Llega al final de Blue Stinger
Reportaje
Todos los juegos que puedes comprar estas Navidades
Internet
Visita las mejores páginas web de fútbol
SOUL CALIBUR
Un juego que hará historia
DREAMON VOL.4: INCLUYE 4 DEMOS JUGABLES Y 6 VÍDEOS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST
F-1 WGP • TOY COMMANDER • SUZUKI ALSTARE RACING • SNOW SURFERS



Dreamcast
SOUL REAVER
¡El vampiro busca venganza!
Dreamcast
¡PRUÉBALOS YA!
METROPOLIS STREET RACER
El triunfo de la velocidad



Revista Oficial
Dreamcast
Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 11 - Noviembre - 975 ptas - 5'86 €
¡ALUCINA!
6 DEMOS JUGABLES
Éxitos para las navidades
Quake III Arena
Jet Set Radio
Silent Scope
Sega GT
F355 Challenge
Súbete al simulador que roza la realidad
SHENMUE
El mejor juego de la historia
DREAMON VOL.14: 6 FANTÁSTICAS DEMOS JUGABLES: ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP • RUSH 2049
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 • SYDNEY 2000 • SEGA EXTREME SPORTS • RAILROAD TYCOON 2



Revista Oficial
Dreamcast
Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 12 - Diciembre - 975 ptas - 5'86 €
DEMO JUGABLE
JET SET RADIO
JET SET RADIO
¡Sáltate todas las normas!



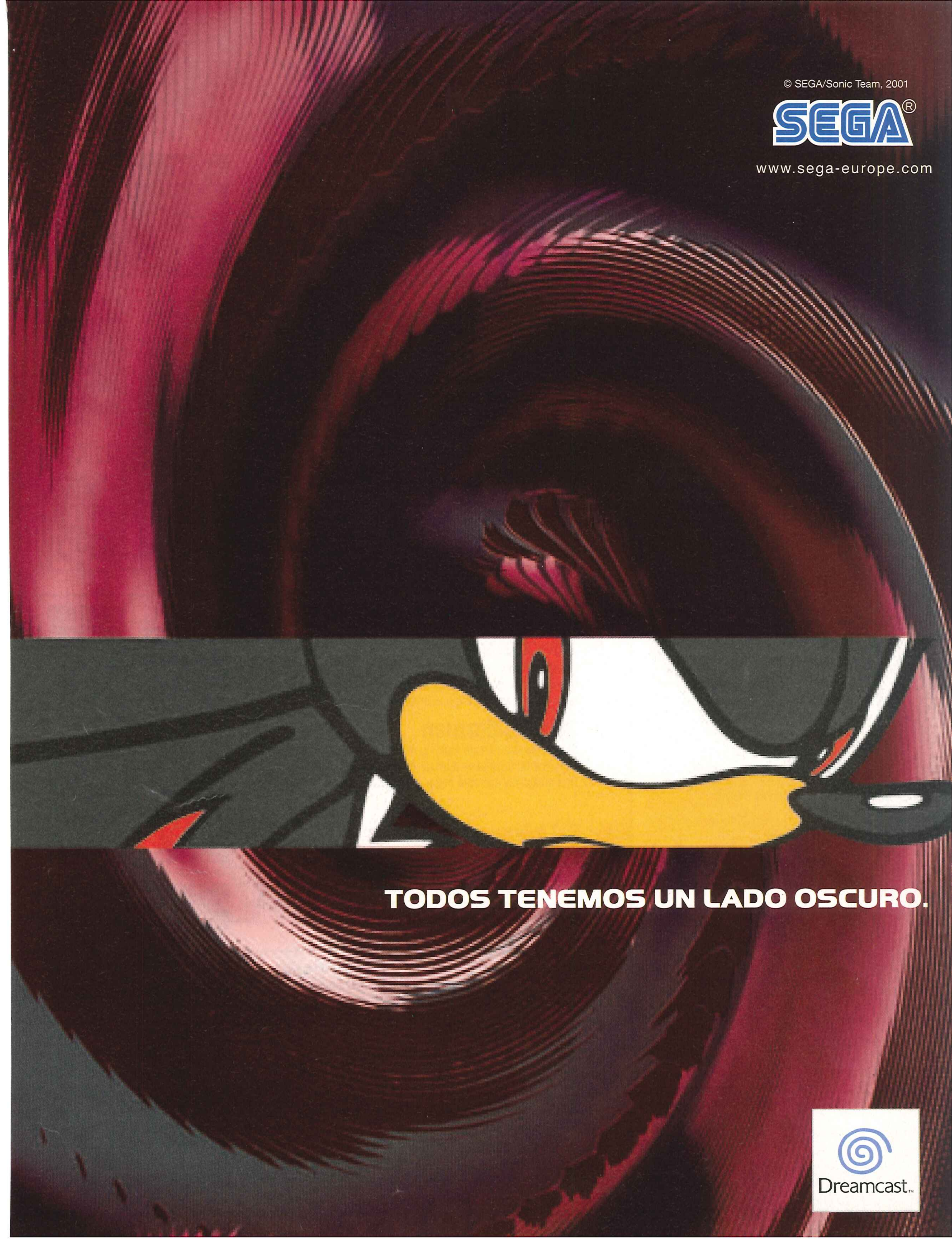
Revista Oficial
Dreamcast
Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 9 - Septiembre - 975 ptas - 5'86 €
Guías Completas
Dead or Alive 2
Ecco the Dolphin
¿Te apuntas a la moda deportiva?
Sydney 2000
Virtua Athlete 2K
Sega Extreme Sports
VIRTUA TENNIS
¡Así juegan los campeones!
VIRTUA TENNIS • GAUNTLET LEGENDS • F-1 WGP 2 • VIRTUA ATHLETE



Dreamcast
V-RALLY 2
¡¡Esto sí que es potencia!!
Dreamcast
SONIC ADVENTURE 2
¡No se puede ir más rápido!
Dreamcast
RESIDENT EVIL 3
Pesadilla en Racoon City



Revista Oficial
Dreamcast
Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 17 - Mayo - 995 ptas - 5'98 €
Demo jugable
SKIES OF ARCADIA
¡Más de dos horas de partida!
¡¡SENSACIONAL GUÍA DE GRANDIA 2!!
Directos desde la recreativa
Confidential Mission
18 Wheeler
Daytona USA 2001
Outtrigger
¡Así será el nuevo rey de la acción!
SKIES OF ARCADIA
¡Pon rumbo a la aventura!
DREAMON VOL.20: NO TE PIERDAS NUESTRAS DOS DEMOS JUGABLES: SKIES OF ARCADIA • 18 WHEELER
VÍDEOS: SHENMUE II • CONFIDENTIAL MISSION • OUTTRIGGER • CRAZY TAXI 2 • DAYTONA USA 2001



© SEGA/Sonic Team, 2001
SEGA®
www.sega-europe.com
TODOS TENEMOS UN LADO OSCURO.
Dreamcast™

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Oscar Néstor de Lera
Colaboradores: David Calabria, Miguel Calabria, Daniel Turienzo, Rubén Horcajada, Sergio Martín, Agustín Galano y Jaime Miguel Carpio
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo, Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones:
Antonio Casado, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41/902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: PRINTONE
Depósito Legal: M-41509-1999

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**





Sumario

Número 19 - Julio 2001













Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 22

Presented by


Demos Jugables:



Sonic Adventure
Acábate esta fase de la primera aventura del erizo azul.

Virtua Tennis
¿Y qué tal después un partidito de tenis, solo o acompañado?

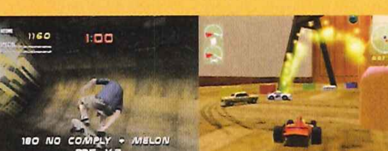
Jet Set Radio
La banda de los CGs te espera para llenar Tokyo-to de graffities.



MSR
Conduce en las calles de Tokio al volante de este Opel Speedster.

Ready 2 Rumble
Seguro que no habías visto boxeadores tan raros como estos.

Space Channel 5
Con Ulala, la reportera más marchosa y los marcianos más locos.



Tony Hawk's 2
Un buen casco y unas rodilleras te van a ser indispensables.

Toy Commander
Los juguetes de esta casa se han puesto en pie de guerra.

UFC
Vete entrenando para arrearle un "cate" a uno de estos tipejos.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**
BUZÓN DE SUGERENCIAS: sugerencias.dreamcast@hobbypress.es



PARA CERRAR EN UNA CURVA A UN CAMIÓN COMO ÉSTE, HACE FALTA TENER 9 PARES DE RUEDAS.









Sonic ya tiene 10 años

Sega celebró por todo lo alto el aniversario de su mascota



Como todos sabéis ya (entre otras cosas, porque no paramos de repetirlo desde hace unos cuantos números), Sonic acaba de cumplir diez añitos el reciente 23 de junio. La celebración principal ha consistido en lanzar simultáneamente en Europa, Japón y Estados Unidos, «Sonic Adventure 2», su nueva aventura para Dreamcast, de la que podéis encontrar completa información si os dais una vuelta por nuestra sección de novedades.

Pero, además, en Sega España pensaron que una efeméride tan importante merecía organizar una fiestecilla para la prensa (efectivamente, esos somos nosotros), así que nos propuso pasar una tarde en un lugar en el que el mismísimo Sonic se sentiría como si estuviese en su propia casa: el parque de atracciones de Madrid.

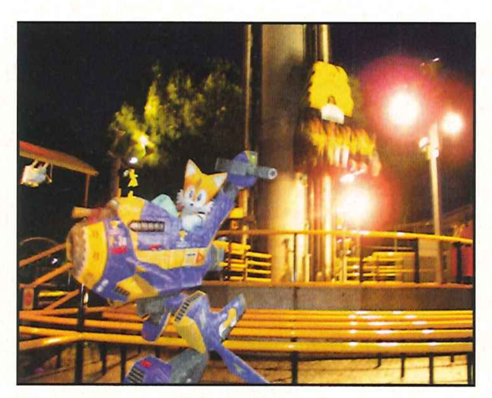
La velada tuvo primero una parte que podría llamarse "formal-gastronómica", y consistió en una presentación por parte de Ricardo Angeles, director general de la compañía, a la que siguió un ágape con bebidas y "canapiés" variados.

Sin embargo, lo mejor vino después, porque el parque se cerró para nosotros hasta las doce de la noche, y así pudimos disfrutar libremente de la montaña rusa, la casa del terror y la lanzadera... aunque lo de "disfrutar" a más de uno le puede sonar a rechifla, porque, como comprenderéis, no todo el mundo tiene el valor y la gallardía que demostramos nosotros en tan peligroso trance.

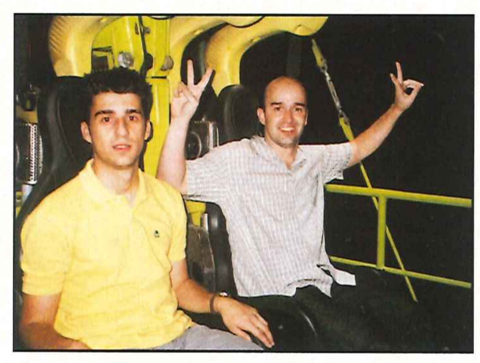
En fin, que os dejamos con unas instantáneas que atestiguan nuestra hazaña, y nos despedimos cantando aquello de: "cumpleaaaños, feeeeliz..."



Una foto para la historia, y no lo decimos por lo guapos que salimos, sino porque la hicimos en el cumpleaños de Sonic.



Tails en primer plano. Al fondo, "la lanzadera" en plena caída. ¿Es que no podían haber puesto unas escaleras para bajar?



Extrañas reacciones tras un "paseo" en montaña rusa: desde la cara de flipe total, hasta la risa tonta sin razón aparente.



Ricardo Ángeles repasó la vida de Sonic en la presentación de su nueva aventura (la del erizo, queremos decir. ¡Vaya lío!).



Mirad qué majo es Yuji Naka, el creador de Sonic, que nos ha enviado un autógrafo a la redacción para celebrar el cumpleaños de su mascota. Como podéis leer, en la parte final se deshace en elogios hacia nuestro trabajo.

UNA EDICIÓN DE LUJO PARA COLECCIONISTAS

Los mayores fans japoneses de Sonic han tenido la oportunidad de comprar una edición de lujo de su nueva aventura para Dreamcast durante tan sólo dos días: el 23 y el 24 de junio. Este "pack" se presenta en un precioso estuche azul en cuyo interior, además del juego, se incluyen dos medallas conmemorativas del décimo cumpleaños de Sonic, un libro en el que se hace un repaso a toda su carrera, desde los ya lejanos días de la Master System, y un CD musical recopilatorio con la banda sonora de sus juegos. ¿A alguien se le ocurre mejor forma de celebrar el aniversario de un mito?







El fútbol sigue adelante en Dreamcast

¡Todavía hay dos nuevos juegos en proyecto!



Los forofos futboleros seguimos esperando el juego que llene nuestras expectativas en Dreamcast. Y pese a lo que muchos pudieran creer, todavía hay esperanzas de que ese título llegue algún día a nuestra consola. ¿Estáis pensando en «Virtua Striker 3»? Pues los tiros no van por ahí, porque parece que Sega ha decidido convertir el juego para la GameCube de Nintendo.

Pero tranquilos, porque hay buenas noticias: nos hemos enterado de que Sega tiene otros dos juegos de fútbol en desarrollo: el primero se llama «90 Minutes», y está siendo programado por Smilebit, los mismos que hicieron «Jet Set Radio». El otro lleva como nombre «Black Box Soccer», y lleva la firma de Visual Concepts (los "padres" de «NBA 2K»). Con un poco de suerte, puede que los tengamos aquí a finales de este año. ¡Crucemos los dedos!

TAXI loco, música loca

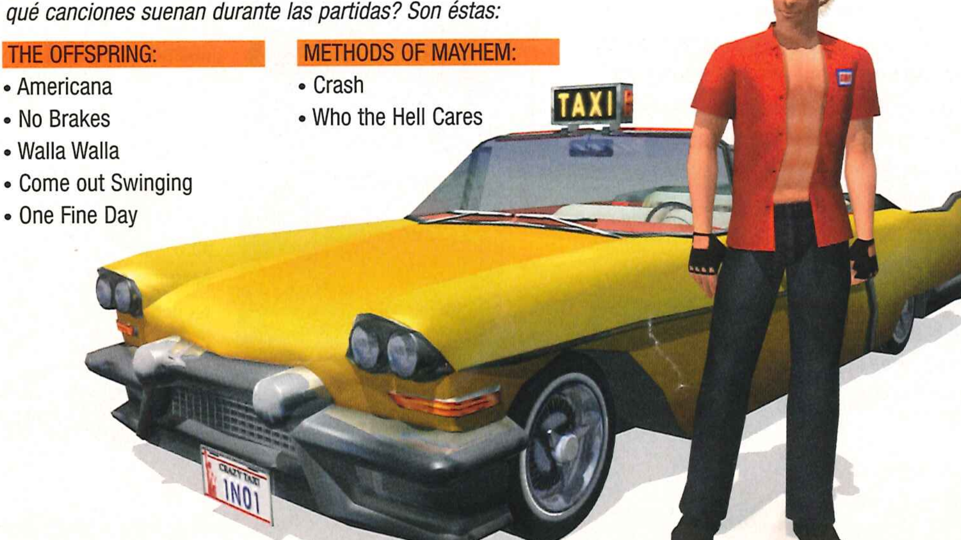
La banda sonora de «Crazy Taxi 2», ¡genial!



Hay juegos en los que la música ayuda a meter al personal en ambiente casi tanto como la propia acción, y «Crazy Taxi 2» es uno de esos casos. La banda sonora del juego de Sega es una de las más cañeras del momento, y los "culpables" son dos grupos: The Offspring, que tocaron en la primera parte, y Methods of Mayhem. *¿Queréis saber qué canciones suenan durante las partidas? Son éstas:*

THE OFFSPRING:
- Americana
- No Brakes
- Walla Walla
- Come out Swinging
- One Fine Day

METHODS OF MAYHEM:
- Crash
- Who the Hell Cares





Habló para la prensa en Los Angeles

MIZUGUCHI desvela sus planes

Tetsuya Mizuguchi, creador de «Space Channel 5», dio una conferencia de prensa en el E3 en la que reveló sus planes para el futuro. En estos momentos, trabaja en dos proyectos para Dreamcast: uno de ellos es el enigmático «K-Project», un juego que mezcla la música y los disparos de la manera más original. En el E3 se vio un vídeo de la versión para PS2, pero la de Dreamcast será prácticamente igual. Además, Mizuguchi confirmó también que la segunda parte de «Space Channel 5» sigue adelante. ¡Volveremos a ver bailar a Ulala!

breves

- El número de equipos de desarrollo de Sega sigue aumentando. El último en "independizarse" ha sido **WAVE MASTER**, que hasta ahora se había dedicado a componer la banda sonora de juegos como «Space Channel 5» o «Skies of Arcadia», entre otros.
- El compromiso de Sega con el sector de las recreativas parece más firme que nunca. Según se rumorea, la compañía ya se ha puesto manos a la obra con el desarrollo de la nueva placa **NAOMI 3**.

Ya tiene fecha SHENMUE II

Saldrá en septiembre en Japón

En el marco de una reunión llamada "Contents Strategy Conference", que organizó en Tokio los primeros días de junio, Sega desveló la noticia que todo el mundo estaba esperando desde hacía meses: «Shenmue II» saldrá a la venta en Japón el próximo día 6 de septiembre.

Si todo marcha según los planes previstos, se espera que el juego se lance en los Estados Unidos hacia el mes de noviembre, mientras que en Europa saldrá a finales de este año o principios del 2002.

Por otra parte, Sega también anunció sus planes de hacer una edición limitada del juego, que se venderá junto con un "Premium Disk" de «Virtua Fighter 4». Este extra es toda una incógnita, porque de momento Sega sólo ha confirmado que tiene prevista una conversión de su arcade para PlayStation 2, así que no se sabe muy bien qué es lo que incluirá ese disco.

Si queréis leer más información sobre «Shenmue II» y «Virtua Fighter 4», en este número de la revista tratamos los dos juegos con más profundidad.



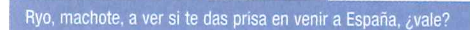


Ryo debe entrenar si quiere llegar a septiembre en plena forma para ganar los pulsos de «Shenmue II».





¿No estáis deseando poder jugar a esta fenomenal aventura? AM2 tiene el éxito mundial asegurado.



Ryo, machote, a ver si te das prisa en venir a España, ¿vale?

SEGA traspasa sus operaciones europeas

Ardistel distribuirá en España sus productos de Dreamcast

A punto de cerrar este número, Sega nos sorprendió con la noticia del traspaso de sus operaciones europeas a la compañía francesa BIGBEN Interactive, por lo que esta distribuidora se encargará también de la gestión del mercado español a través de Ardistel, que es la compañía que la representa en España.

Así pues, en virtud de este acuerdo, que entrará en vigor el próximo 1 de julio, Sega España va a dejar de encargarse de las operaciones de venta, distribución y marketing de todos sus productos de Dreamcast en nuestro país. La compañía va a mantener su presencia en España a través de una oficina de representación, que garantizará el suministro de piezas durante los próximos 5 años, así como la asistencia técnica de la consola.

El acuerdo se enmarca dentro de la nueva política de Sega, que al convertirse en una "third party" (como, por ejemplo, Capcom), ha negociado con otra empresa la distribución de todos sus productos.

Los planes de lanzamientos de los juegos de Sega se mantienen invariables.

STUNT GP, por fin a la venta

Finalmente es Acclaim quien distribuye el juego en España

Nuestros lectores más fieles seguro que se acuerdan de este juego, porque lo comentamos en nuestro número de diciembre pasado. Evidentemente, «Stunt GP» no llegó a salir en las fechas que se habían previsto, sino que lo ha hecho hace unos pocos días. La razón está en el cambio de la distribuidora que lo ha traído a España: en principio, iba a ser Virgin la encargada de hacerlo, pero finalmente ha sido Acclaim la compañía que ha distribuido el juego de Team 17 en España.





Para los despistados, os recordamos que «Stunt GP» es un juego de carreras protagonizado por pequeños coches de radiocontrol, que se enfrentan en circuitos llenos de saltos y curvas peraltadas.

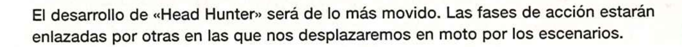
«Head Hunter» se prepara para arrasar en Septiembre

JACK WADE carga sus armas

Como sabéis, «Head Hunter» es uno de los títulos más fuertes que Sega tiene previsto lanzar después del verano. Muchos le han colgado ya el cartel de ser "el «Metal Gear» de Dreamcast", así que estábamos deseosos de probar el juego en el stand que Sega montó en el reciente E3. Por eso, el chasco fue más grande cuando vimos que no estaba allí. Pero que no cunda el pánico, porque todo tiene una explicación.

Resulta que la feria de Los Ángeles es un evento que está enfocado principalmente al mercado americano, en el que los desarrollos europeos de Sega (léase «Head Hunter») no suelen estar presentes. Por lo tanto, todo queda aclarado.

Sin embargo, lo que sí se comentó por allí, aunque nosotros no pudimos confirmarlo, es la posibilidad de que el juego salga para otras plataformas además de nuestra Dreamcast. Pronto veremos en qué queda el rumor.



El desarrollo de «Head Hunter» será de lo más movido. Las fases de acción estarán enlazadas por otras en las que nos desplazaremos en moto por los escenarios.



¿Juegas al VOLEY PLAYA?

Beach Spikers, la recreativa más veraniega





Mientras casi todo el mundo del videojuego se reunía en el E3 de Los Ángeles, Sega todavía reservó un hueco en su agenda para presentar su nueva línea de recreativas en Japón.

De todas ellas, quizá la más atractiva, fue «Beach Spikers», un juego de voley-playa que ha sido desarrollado por AM2. Y es que ya tenemos el veranito a la vuelta de la esquina, y siempre apetece jugar un partido.

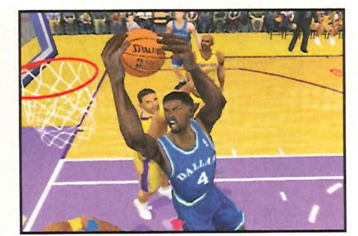
Lo que más destacaron los que pudieron probarlo fue su sencillo sistema de control, muy en la línea de «Virtua Tennis», que hace que los partidos sean de lo más divertido. ¡Ahora sólo falta esperar que llegue cuanto antes a los salones arcade!

El extraño caso del BALONCESTO

¿Por qué no llega a España la serie NBA de Sega?

Al hilo de la presentación en el E3 de «NBA 2K2», hemos querido enterarnos de la razón por la que Sega no ha seguido lanzando esta serie en nuestro país. ¿Y sabéis quién tiene la culpa? Pues nuestros vecinos europeos, porque «NBA 2K» se vendió bien en España, pero en el resto del continente no les gustó tanto. Total, que Sega Europa decidió que los sucesivos capítulos de la serie no viajasen al Viejo Continente.





SEGA Y SONY se unen en la red

¡Los usuarios nipones de Dreamcast y PlayStation 2 podrán jugar juntos online!

En la misma conferencia en la que anunció la fecha de salida japonesa de «Shenmue II» (ver esta misma sección de noticias), Sega también hizo público un anuncio importante: está trabajando conjuntamente con Sony para crear una red de juego en Internet que una a los usuarios de Dreamcast y los de PlayStation 2, aunque también podrán incorporarse los de PC ¡e incluso los de recreativa!

Pese a que todavía es pronto para saber los títulos que inaugurarán esta estrategia multiplataformas (se habla de «Derby Owners Club», un juego de carreras de caballos), lo que sí se sabe que el primer juego saldrá en agosto en Japón, así que todo se va a concretar en las próximas semanas.

Eso sí, de momento, los planes se refieren exclusivamente a Japón. La esperanza del resto de "dreamers" es que este ambicioso proyecto llegue también a Europa y Estados Unidos.



Esta es una foto de la diapositiva que se proyectó durante la presentación. Vale, está en japonés y no se entiende nada, pero la ponemos como testimonio de esta importante noticia.

VIRGIN

El último plan de lanzamientos que nos ha enviado esta distribuidora incluye tres títulos de Dreamcast que llegarán a España a lo largo del mes de julio. Se trata de «HEAVY METAL», «CANNON SPIKE» y «VIVA ROCK VEGAS», un juego protagonizado por los Picapiedra.

Sega presentó en el E3 «Bass Fishing 2»

Se abre la veda de pesca

Después de las maracas de «Samba de Amigo», el periférico más loco de Sega es la caña de pescar que acompañaba a «Bass Fishing», un juego de pesca que no llegó a salir en España (aunque nosotros tenemos una copia en la redacción, je, je...).

Ahora, Sega acaba de reabrir la temporada de pesca, al presentar una segunda parte que viene con mejores gráficos, más realismo en los peces y, por supuesto, el anzuelo de la caña bien cargado. La lástima es que no va a llegar a España, así que más de uno se quedará con ganas de ir a pescar.



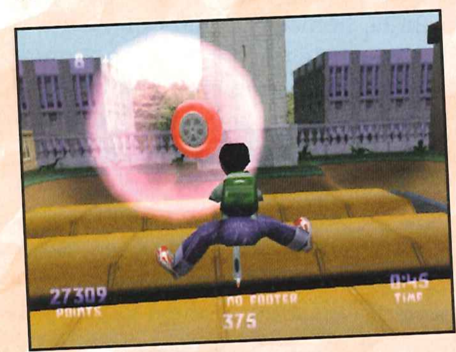


ASES DEL PATINETE

Crave convertirá Razor Freestyle Scooter

Aprovechando que el patinete es uno de los juguetes de moda entre la gente joven (y que además ahora los regalan hasta por comprar un paquete de gominolas), Crave ha anunciado que piensa hacer una conversión de su juego «Razor Freestyle Scooter» para Dreamcast.

El título, que ha tenido una buena acogida en sus versiones anteriores para PlayStation y Game Boy Color, está en la línea del famoso «Tony Hawk», pero cambia el monopatín por los patinetes, obviamente, y tiene un aspecto gráfico mucho más infantil. De todas formas, eso no quita para que se puedan hacer toda clase de piruetas y movimientos especiales al mando de los distintos personajes con los que recorremos cada escenario callejero. ¡A ver si estos chavales se pasan también por España!









La nueva temporada de Sega Sports

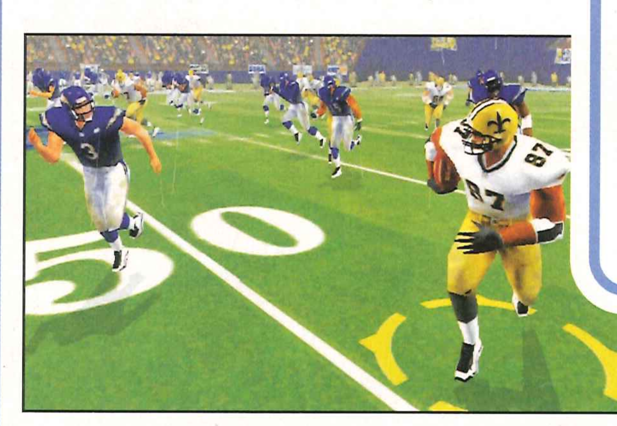
La división deportiva de Sega se centra en el deporte americano para los meses finales del año

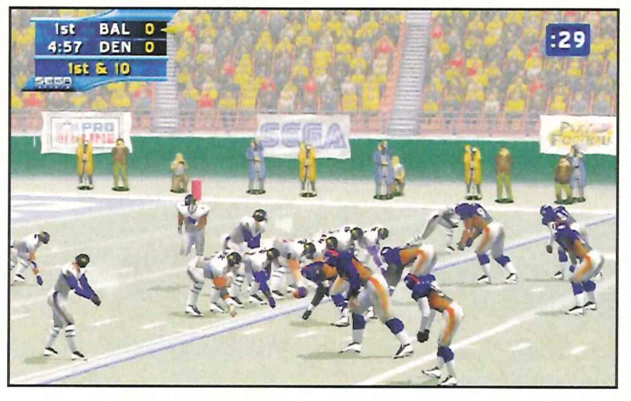
NFL 2K2

Yo de mayor quiero ser "quarterback"

La serie «NFL» es una de las que más tradición tienen entre los simuladores de fútbol americano. Con ésta, serán tres ya las entregas que hayan salido para Dreamcast, y cada una ha ido añadiendo nuevas mejoras a la anterior.

Para la versión del año 2002, en Sega Sports parece que han centrado sus esfuerzos en el puesto de "quarterback", porque un nuevo sistema de inteligencia artificial, unido al superior control en el pase y la recepción del balón, harán que los partidos demuestren un realismo mayor si cabe.





La nueva versión del juego saldrá en otoño en los Estados Unidos, y también tendrá mejoras en las animaciones de los jugadores. Además, los americanos podrán disputar partidos online.

NHL 2K2

Tan realista, que hace frío

La primera parte de este simulador de hockey sobre patines fue el único de los tres títulos que centran nuestra atención en esta página que salió en su día en nuestro país.

Desde esa primera entrega, el juego ha ido incorporando mejoras gráficas (animaciones, celebraciones de los goles, etc.) y jugables (movimientos de ataque, defensivos, etc.), además de las consabidas actualizaciones de las plantillas temporada tras temporada.

En esta versión se incluyen también, por vez primera, partidos online para ocho jugadores.



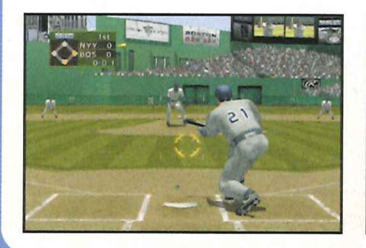


Un simulador de un deporte que se juega sobre hielo no podía tener otra fecha de salida que el próximo invierno.

World Series Baseball

Visual Concepts resuelve los errores

Dicen los entendidos que la primera entrega de este juego estaba llena de errores, más de jugabilidad que gráficos. Por eso, el nuevo capítulo está siendo programado por Visual Concepts, que usarán su experiencia para mejorar el control, las cámaras y el juego online vía SegaNet.







tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miiles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Oye cómo va · Santana	407428
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336

top10 · tonos

Misión Imposible · CINE	407714
Sex Bomb · Tom Jones	407480
The Wall · Pink Floyd	407406
Dancing Queen · ABBA	407201
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
My Name Is · Eminem	407300
Let It Be · The Beatles	407740
We Are The Champions · QUEEN	407408
Every Breath U Take · The Police	407620
Take On Me · A-Ha	407600

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

El día de la BESTIA

Descubre «Virtua Fighter 4», el juego de lucha más poderoso de la historia

ESCENARIOS

MÁS BONITOS, MÁS REALES

Las arenas de «VF4» son más grandes que las de sus predecesores, están rodeadas de elementos decorativos y son totalmente interactivas. Además, el clima cambia en tiempo real durante el combate, y se producen efectos como las huellas de los personajes sobre la nieve.



LOS CREADORES

YU SUZUKI FIRMA UNA NUEVA OBRA MAESTRA



Powered by NAOMI™2

Este genio de la programación y su equipo de AM2 han aprovechado la enorme potencia de la placa Naomi 2 para conseguir un acabado técnico nunca visto. Los que han probado la recreativa dudan que la anunciada versión para PlayStation 2 consiga igualar su nivel gráfico.

¡LUCHADORES VIVOS!

APROVECHANDO LA EXPERIENCIA DE «SHENMUE»



La técnica de animación facial de «Shenmue» ha sido aprovechada por los programadores de «VF4» para que los luchadores expresen sus emociones con gestos en plena pelea. El realismo que se consigue es verdaderamente asombroso.





EVOLUCIÓN

LA SAGA ALCANZA SU PUNTO CULMINANTE

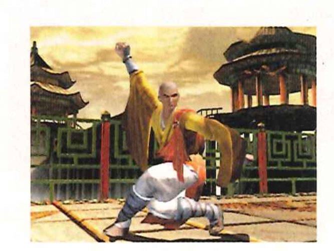
Un seguimiento al aspecto de Akira nos sirve para para confirmar el nuevo salto de calidad que supone esta cuarta entrega de la serie. El primer «Virtua Fighter» fue diseñado para que la placa Model 1 ofreciera el mayor realismo posible con los cuerpos poligonales de los luchadores **(1)**. El paso a Model 2 en «Virtua Fighter 2» suavizó la unión de esos polígonos y el manto de texturas para ofrecer un acabado todavía más real **(2)**. En «Virtua Fighter 3» (Model 3), se introdujo la tecnología de deformación de texturas para simular el movimiento de la ropa del luchador **(3)**. En «Virtua Fighter 4», por último, se profundiza en el realismo de la vestimenta y musculatura de los personajes gracias al empleo de seis fuentes de luz separadas, diez millones de polígonos por segundo y 128 megabytes dedicados exclusivamente a las texturas **(4)**.



NUEVOS PERSONAJES

UN MONJE BUDISTA Y UNA POLICÍA BRASILEÑA, LAS DOS NUEVAS ADQUISICIONES

Este que aparece en las imágenes es Lei-Fei, un monje Shaolin que debuta como personaje en «Virtua Fighter 4». Viene de un lugar llamado "Suuzan", y domina una clase de arte marcial denominada "Rakanken", que destaca por su enorme dinamismo cuando se pone en práctica. Junto a él, Yu Suzuki ha confirmado que en el juego sale un nuevo personaje femenino: Vanessa Louis, una oficial de seguridad brasileña. Además, los antiguos personajes estrenarán nuevas indumentarias en este cuarto capítulo.





EL SISTEMA DE COMBATE

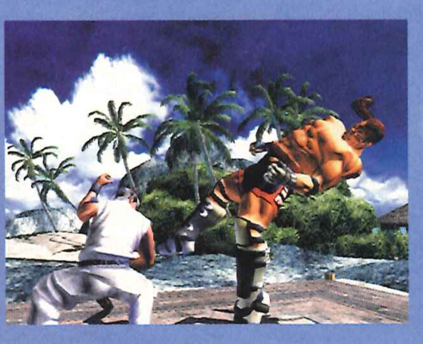
LAS PELEAS RETOMAN LA LÍNEA DE LA SEGUNDA ENTREGA

En el reciente E3, Yu Suzuki habló sobre «Virtua Fighter 4», y dejó claro que el estilo de lucha de la nueva entrega de la serie sería una extensión del que vimos en la segunda parte, dejando de lado algunas de las novedades que se produjeron en la tercera. Así, por ejemplo, en los escenarios ya no habrá distintos niveles de altura, sino que serán totalmente planos. Además, «VF4» retoma el clásico sistema de control basado en sólo tres botones (patada, puñetazo y defensa), eliminando el cuarto para esquivar, que se introdujo en la tercera entrega de la serie. Cada personaje mantiene sus golpes, aunque se pueden hacer nuevos combos, y además existe un nuevo sistema para detener los golpes del rival y contraatacar, que viene precedido por un efecto en el que se congela la imagen y cambia el ángulo la cámara.



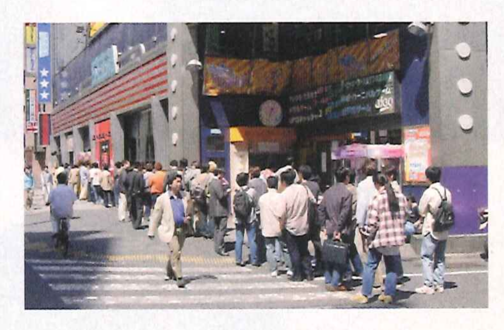






TOKIO, CAMPO DE PRUEBAS

Antes del lanzamiento del arcade a nivel mundial, que se espera para este verano, Sega convirtió un salón recreativo de Tokio en un enorme campo de pruebas público. Cientos de personas hicieron más de una hora de cola para ser los primeros en jugar, y de paso pudieron comprobar otra de las grandes innovaciones: una tarjeta que se introduce en una ranura a la derecha de los botones de la máquina, y sirve para grabar los datos de nuestro luchador. Después, los jugadores pueden medir sus records con los del resto en un servicio llamado «Virtua Fighter Network», ¡incluso a través del móvil!





E3 2001: Cita en Los Ángeles

El mundo del videojuego tiene todos los años una fecha señalada en rojo en el calendario: el E3 de Los Ángeles, una feria que sirve de escaparate para que las compañías muestren sus proyectos de cara a los próximos meses. Nosotros estuvimos allí, para poder contaros qué futuro le espera a nuestra consola.





Todavía guardábamos en el recuerdo la impresionante demostración de poderío que Dreamcast hizo en la feria del año pasado, donde demostró ser la consola que tenía los juegos más innovadores y originales.

Un año más tarde, todos éramos conscientes de los cambios que han sucedido, y que necesariamente iban a afectar a la cantidad de títulos que se presentarían en la feria. De hecho, el período de transición por el que Sega está atravesando se apreciaba claramente en su stand, que estaba reservado para la prensa, en claro contraste con el soberbio despliegue que realizó en la edición del 2000.

Sin embargo, no queremos que os llevéis una impresión pesimista, porque un repaso a los títulos que hemos incluido en las páginas de este reportaje, desde «Shenmue II» (el juego más esperado) a «Virtua Tennis 2», sin pasar por alto que «Sonic Adventure 2» y «Crazy Taxi 2» también estuvieron presentes, sirve para demostrar que todavía tenemos por delante meses de buenos títulos y mucha diversión para Dreamcast.

La calidad que han derrochado sus mejores juegos siempre ha sido uno de los puntos fuertes de nuestra consola, y eso, precisamente, es lo que desprenden estas seis páginas.



El discurso de Yu Suzuki, el genio que ha creado «Shenmue», fue sin duda uno de los momentos más "calientes" que se vivieron en el stand de Sega. El líder de AM2 es uno de los principales "gurús" de esta industria.



Una panorámica general del interior del L.A. Convention Center. Ponedle a esta imagen el sonido atronador que sale de los diferentes stands, y os podéis hacer una idea de cómo es una visita al E3 de Los Ángeles.



Sega no sólo presentó títulos de futuro. Los grandes lanzamientos de la compañía para este verano, como «Crazy Taxi 2» o «Sonic Adventure 2», también tuvieron su momento de gloria durante la celebración de la feria.

Shenmue II

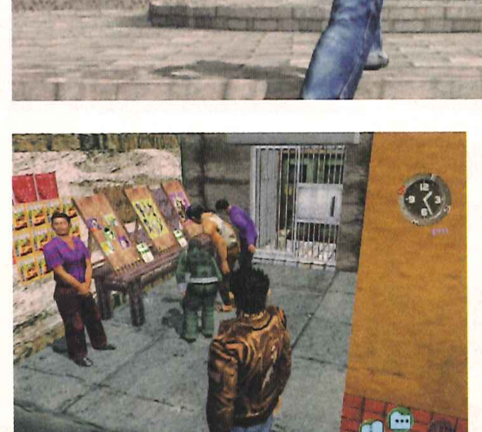
Suzuki habló sobre su nueva aventura

La continuación de la aventura de Ryo Hazuki era el juego más buscado por todos los "dreamers" que visitaban el stand de Sega. Pese a que sólo había un vídeo en el que corría el trailer promocional del juego, Sega tuvo el detalle de traerse a Yu Suzuki desde el cuartel general japonés de AM2, directo hasta Los Ángeles.

Allí, el genio al que muchos fans conocen simplemente como "Dios" adelantó algunos detalles que añadir a los que conocíamos. Por ejemplo, que el desarrollo de «Shenmue II» está casi acabado. Suzuki tiene a un montón de "testeadores" probando el juego para limar los últimos flecos antes de lanzarlo tras el verano en Japón. Aquí llegará a finales de este año o comienzos del que viene.

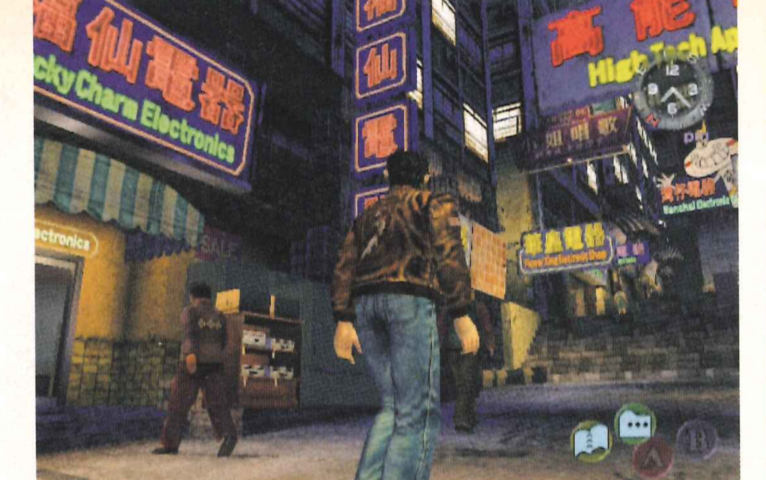
Dado que incluirá de los capítulos 2 al 6 de la aventura, Suzuki afirmó que esta segunda parte sería mucho mayor que la primera. Si en el primer «Shenmue» había 350 personajes, su continuación tendrá ¡más de 1000!

Otro dato aportado por Suzuki: en la aventura original sucedían unos 70 acontecimientos distintos, frente a los más de 150 que encontraremos en «Shemue II». ¿Os lo imagináis? ¡Nosotros ya casi no nos podemos aguantar las ganas por jugarlo!



En la segunda parte de «Shenmue», Ryo viajará hasta Hong Kong en busca de Lan Di. Yu Suzuki nos explicó que los escenarios serán unas diez veces más amplios que los que vimos en la primera aventura. En general, todo apunta a que esta continuación va a superar al juego original en todos los aspectos posibles.

Las diversas novedades harán que «Shenmue II» sea superior al original.



GÉNERO: *AVENTURA*

¿SALDRÁ EN ESPAÑA?
Sí, llegará a nuestro país a finales de este año o comienzos del 2002. La gran duda es si vendrá traducido.

NUESTRO COMENTARIO:
Estamos, sin lugar a dudas, ante el título más esperado de Dreamcast, una aventura llena de novedades, que mejorará a su soberbia antecesora. ¿Será el mejor juego de la historia?

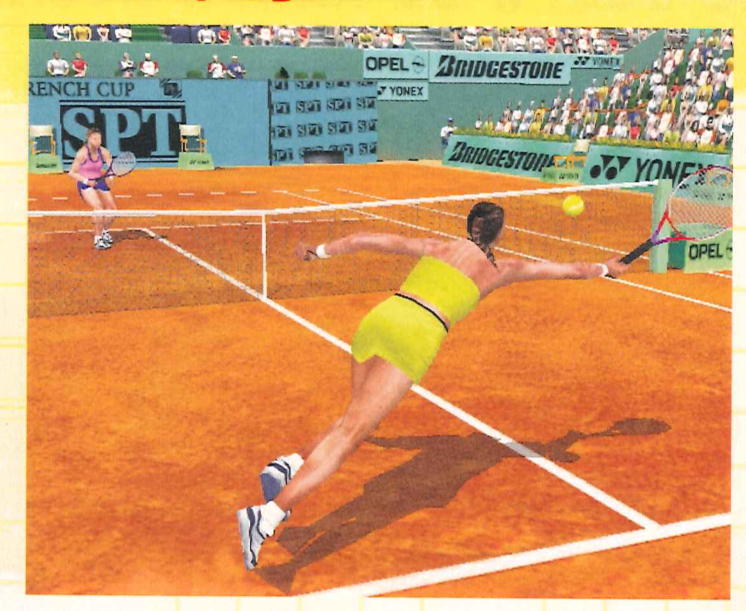
Virtua Tennis 2

Llega con chicas, ¡y todavía más diversión!

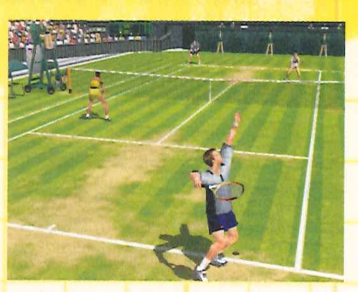
Otra de las secuelas con las que Sega va a alegrarnos el año será «Virtua Tennis 2». Y aunque tampoco hubo una versión jugable, sí vimos las primeras imágenes y nos enteramos de sus novedades principales.

El cambio más notable estará en el debut de las chicas, con figuras como Venus y Serena Williams, Mary Pierce, Lindsay Davenport y ¡Arantxa Sánchez Vicario! Serán 16 tenistas en total, y aunque se echa de menos a Kournikova, tendremos una opción para crear nuestro propio jugador.

La jugabilidad será muy parecida, con el añadido de golpes nuevos y la opción para jugar dobles mixtos, aunque sigue la duda de si esta vez habrá torneos. A nivel gráfico, se notarán mejoras en las texturas de las pistas y las caras de los tenistas.



La enorme jugabilidad volverá a ser la gran baza de una continuación que promete arrasar las listas de ventas.



Las primeras pantallas de «Virtua Tennis 2» ya muestran la principal novedad del juego: ¡ahora podremos elegir tenistas femeninas!

GÉNERO: ***DEPORTIVO***

¿SALDRÁ EN ESPAÑA?
Por supuesto que sí, y antes de lo que nos imaginábamos. Está previsto para después del verano; septiembre quizá.

NUESTRO COMENTARIO:
Los programadores de Hitmaker dieron con la fórmula de la diversión en la primera parte, así que ahora sólo introducirán retoques para mejorarlo. Las chicas serán su gran atractivo.

Heavy Metal

Combates con banda sonora de rock duro

Una feria no sería lo mismo sin un juego de lucha de Capcom. En este caso, la compañía japonesa estaba representada por «Heavy Metal Geomatrix», una conversión de la recreativa basada en un cómic del mismo nombre. Su mecánica de juego es similar a la que ya vimos en «Spawn»: escenarios más amplios de lo que es habitual en el género, libertad total de movimientos y un montón de armas para llenar la pantalla de disparos y explosiones.

El toque distintivo lo ponen la posibilidad de jugar con equipos de tres personajes diseñados por Simon Beasley, uno de los dibujantes de Heavy Metal, y una potente banda sonora con canciones de Megadeth.

Las armas que encontremos repartidas por los escenarios tendrán mucho que decir en el resultado final de los combates.

GÉNERO: ***LUCHA***

¿SALDRÁ EN ESPAÑA?
Id entrenando para estos combates, porque «Heavy Metal» figura en el plan de lanzamientos de Virgin para julio.

NUESTRO COMENTARIO:
El planteamiento de este juego es muy similar al de títulos como «Spawn» o las dos partes de «Power Stone». Sin embargo, sus partidas garantizan diversión y descargas de adrenalina.

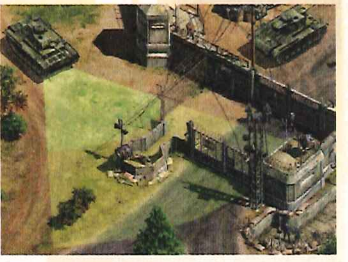


El diseño de los personajes ha corrido a cargo de uno de los dibujantes de la revista en la que está basado este juego. Quizá a nosotros no nos suenen, pero son muy famosos en EEUU.

Commandos 2

El futuro de Dreamcast pasa por España

Una de nuestras más grandes esperanzas para este E3 era tener la ocasión de probar «Commandos 2», un título que es el orgullo de todos los jugones españoles. Sin embargo, la única versión jugable que había en el stand de Eidos era una de PC ya bastante antigua; así que ni rastro del juego de Dreamcast (ni tampoco del de PlayStation 2, que conste).



La variedad de vehículos que conduciremos será enorme: desde tanques a camiones, pasando por jeeps o lanchas motoras.

Por tanto, nos hemos tenido que conformar con un dossier de prensa en el que se confirman todas las novedades respecto a la primera parte (nuevos personajes, escenarios interiores, más vehículos, etc.) y se incluyen algunas pantallas nuevas.

Sobre el papel, septiembre se mantiene como fecha de lanzamiento del juego, aunque corren rumores de que se puede retrasar un poco más.

GÉNERO: ***ESTRATEGIA***

¿SALDRÁ EN ESPAÑA?
Siendo un desarrollo español, estaría bueno que no viese la luz aquí. Anotad septiembre, aunque con reservas.

NUESTRO COMENTARIO:
«Commandos 2» es otro de los grandes bombazos (y nunca mejor dicho) que todavía nos quedan por disfrutar en Dreamcast. Además, es un género poco habitual en consola.



La calidad de los escenarios está fuera de toda duda. Los chicos de Pyro Studios están poniendo todo el cuidado en que la ambientación del juego sea perfecta. ¡Será como entrar en la máquina del tiempo!

Propeller Arena

Los aviones de AM2, todo un descubrimiento

La gran sorpresa de Sega fue este juego de aviones de combate, y decimos lo de sorpresa, porque nadie hasta ahora sabía de su existencia. Así que, bienvenido sea «Propeller Arena», un título que lleva la firma de Yu Suzuki y su equipo de AM2.

Como habréis deducido por las imágenes, estamos ante un juego de combates de aviones que tiene un marcado planteamiento arcade, y cuyo principal atractivo estará en la posibilidad de disputar batallas online con hasta seis participantes.

La acción estará situada en el año 2045, y habrá ocho pilotos distintos a elegir, cada uno con estilo de vuelo y maniobras especiales propias, que se enfrentarán a lo largo de unos extensos y variados escenarios 3D.





Además, «Propeller Arena» tendrá también un completo apartado de entrenamiento, lleno de mini-juegos, que nos hace temblar de emoción ante la perspectiva de ponernos al mando de uno de estos aparatos, porque conociendo a sus creadores, seguro que serán divertidísimos.

GÉNERO: ***ACCIÓN AÉREA***

¿SALDRÁ EN ESPAÑA?
Sí. Lo tendremos aquí en octubre.

NUESTRO COMENTARIO:
La fuerza de este juego estará en sus batallas online, así que esperamos que se mantengan en su viaje a Europa.



Evil Twin

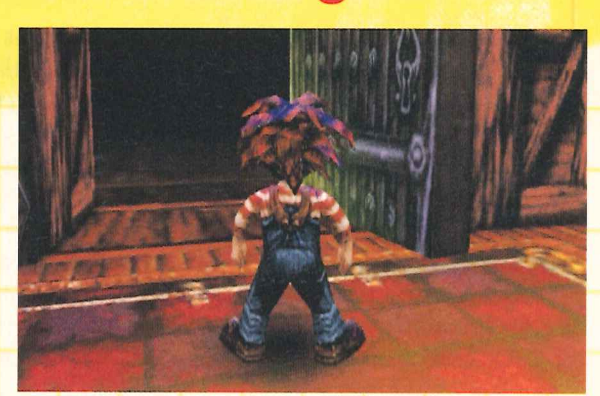
Una aventura que se ha hecho de rogar

En el stand de Ubi Soft repitieron presencia dos títulos que ya estuvieron en el E3 de hace un año: uno es «Conflict Zone», del que os hablamos más abajo, y el otro este «Evil Twin», una aventura con un planteamiento y una estética interesantes, inspiradas, según dicen los programadores de In Utero, en la obra de Tim Burton, Lewis Carroll y Charles Dickens.

El protagonista es Cyprien, un chaval que será transportado a una realidad paralela, en la que el bien y el mal se entremezclan de manera fantástica.

La acción de «Evil Twin» tendrá lugar en 8 mundos distintos, con 76 niveles y más de 100 personajes, lo que nos puede dar una idea de su extensión.

¿Y para cuando? Pues ya está a la vuelta de la esquina, porque Ubi Soft tiene marcado septiembre en su lista de lanzamientos para nuestro país.





El diseño de los gráficos es uno de los puntos fuertes del juego. La variedad de los escenarios va a quedar asegurada tanto por el amplio número de fases que visitaremos, como por la utilización de texturas distintas en cada una.

GÉNERO: ***AVENTURA***

¿SALDRÁ EN ESPAÑA?
Cyprien y su universo de fantasía estarán con nosotros en septiembre.

NUESTRO COMENTARIO:
Ha pasado ya un año desde que Ubi Soft anunció «Evil Twin», pero todavía no hemos podido conocerlo a fondo. En cualquier caso, tanto el argumento como su estética hacen que parezca un proyecto de lo más interesante.

Conflict Zone

Estrategia bélica televisada en directo

Pese a que su nombre quizá no suene a todo el mundo, no se trata de un título nuevo, sino del mismo que se conocía anteriormente como «Peacemakers». Se trata de un juego de estrategia que nos lleva a intervenir en conflictos bélicos asumiendo dos papeles diferentes: como miembros de las Fuerzas Internacionales de Pacificación (ICP) o como uno de los "Fantasmas", una serie de dictadores ávidos de poder.

Su mayor novedad es el punto de realismo que le da el hecho de que las cámaras de TV vigilen nuestras acciones, con lo que debemos cuidar la imagen ante la opinión pública.

GÉNERO: ***ESTRATEGIA***

¿SALDRÁ EN ESPAÑA?
De momento, no figura en los planes de Ubi Soft, pero no descartéis que finalmente llegue a nuestro país.

NUESTRO COMENTARIO:
Deseamos que «Conflict Zone» salga en España, porque la estrategia es un género con muchos adeptos y pocos títulos en Dreamcast. Además, éste parece un juego de lo más actual.



«Conflict Zone» incluirá 32 misiones, que están ambientadas en diferentes países del globo. Esto debe ser Rusia, por lo menos.



El planteamiento de «Conflict Zone» mezcla las líneas clásicas de la estrategia con la más rabiosa actualidad.

Floigan Brothers

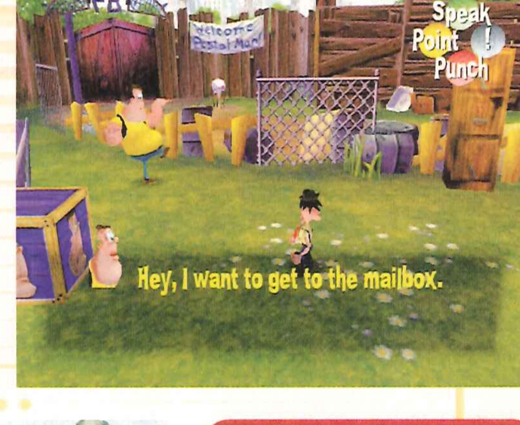
Los hermanos sacan un billete para Europa

Efectivamente, la principal noticia respecto a «Floigan Bros.» es que el juego de estos dos hermanitos ¡va a salir finalmente en nuestro país! Por si os perdísteis el avance que dimos en nuestro número 17, os recordamos que se trata de una aventura en la que debemos ayudar a esta peculiar pareja a realizar su proyecto secreto, y para ello deben encontrar las piezas que se les han perdido en el basurero de su casa.

La acción se basa en combinar el talento de Hoigle con la fuerza bruta del tontorrón Moigle para resolver las más disparatadas situaciones. El estilo de dibujo animado que tienen los gráficos, junto con las excelentes animaciones, se encargan de ponerle el toque de humor preciso al juego.

El juego está siendo desarrollado por Visual Concepts, los creadores de «NBA 2K», que tienen la intención de prolongar su vida permitiendo que nos descarguemos cada mes nuevos elementos en la página web oficial, o que intercambiemos nuestro Moigle particular con otros jugadores a través de Internet. ¿A que suena de maravilla? Pues ya sabéis: a seguirle la pista a estos dos "angelitos".







GÉNERO: *AVENTURA*

¿SALDRÁ EN ESPAÑA?
No pensábamos que este juego fuese a salir en España, pero Sega nos ha confirmado que llegará a final de año.

NUESTRO COMENTARIO:
El sentido del humor y la originalidad de «Floigan Brothers» serán un soplo de aire fresco para nuestra consola.

Bomberman Online

Sólo para "internautas" yanquis

Las adictivas batallas en grupo de «Bomberman» se ajustan como un guante al concepto típico del juego online. ¿Os imagináis lo divertidas que pueden ser las partidas? Vale, pues nos tememos que se van a quedar en vuestra imaginación, porque la mala noticia es que «Bomberman Online» no va a dar el salto a Europa.

Serán sólo los jugones yanquis los que disfruten de los cinco escenarios exclusivos de este nuevo título, de los nuevos modos de juego (Hyper Bomber, Submarine Attack, Pannel Atack y Battle Royal) y de la opción para editar nuestro personaje.

Una pena, porque el juego tiene pinta de ser una bomba de adicción, y en este caso, nunca mejor dicho.



Poder jugar a través de Internet las clásicas batallas de «Bomberman» nos parece una idea sobresaliente. Los adictivos ratoncitos de «ChuChu Rocket!» ya tienen sucesor.

GÉNERO: *ACCIÓN*

¿SALDRÁ EN ESPAÑA?
No, sólo saldrá en Japón y EEUU.

NUESTRO COMENTARIO:
Como adictos a las juergas de los anteriores «Bomberman», lamentamos profundamente quedarnos sin él.

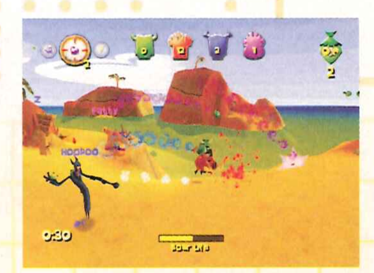
Ooga Booga

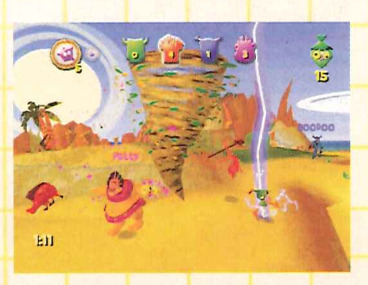
¡Vaya hechiceros más modernos!

Otro de los desarrollos de Sega es este juego de acción, protagonizado por los hechiceros de cuatro tribus polinesias rivales, que se enfrentan para ver quién consigue el amor de la diosa Ooga Booga.

Con semejante argumento, y un estilo gráfico muy cómico, os podéis imaginar que la cosa no va muy en serio, así que nadie se sorprenderá si decimos que los ataques consisten en reducir cabezas o enviar tornados tropicales contra nuestros enemigos.

La cara de «Ooga Booga» es que se podrán formar clanes para jugar torneos online. ¿Cuál es la cruz? Que Sega no nos lo va a traer a Europa, así que miraremos con envidia a los jugones del otro lado del charco.





GÉNERO: *ACCIÓN*

¿SALDRÁ EN ESPAÑA?
Otro título reservado para el mercado americano. El dólar es el dólar.

NUESTRO COMENTARIO:
Parece divertido, aunque quizá tenga un planteamiento demasiado infantil.

▶ *Compañía:* **AM2** **(www.sega-rd2.com)** ▶ *Fecha:* **Julio** ▶ *Género:* **Acción**

Outtrigger

¿Creías que ibas a pasar un verano tranquilo? Pues olvídate del Sol, los chiringuitos playeros y las juergas nocturnas. En AM2 están buscando hombres de acción para su nuevo juego de Dreamcast.

Uno de los secretos mejor guardados en el país del Sol Naciente es cómo hacen los jefes de los equipos de desarrollo de Sega para que sus chicos trabajen tanto, sin ninguna queja, y con tan excelentes resultados al final.

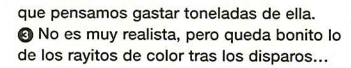
Porque estaréis de acuerdo con nosotros en que lo de la gente de AM2 no es normal: acaban de sacar «18 Wheeler», están programando el esperado «Shenmue II», entre otros, y por si fuera poco, acaban de darle los últimos retoques a «Outtrigger», el nuevo "shooter" de la casa, que llegará en julio. ¿Alguien da más?

SE TRATA DE UNA CONVERSIÓN DIRECTA de una recreativa que ha cosechado un gran éxito en Japón, al contar con la interesante opción de echar partidas multijugador entre varias máquinas conectadas entre sí. Pero no bajéis a la calle a buscarla, porque nunca ha llegado a España.

Para remediarlo, esta versión consolera sí que saldrá en Dreamcast, y de esta forma se unirá a «Quake III Arena» y «Unreal Tournament» en el género de acción en primera persona. La competencia va a ser muy dura, pero «Outtrigger» tendrá ingredientes más que suficientes para brillar con luz propia, así que venga, engrasad la ametralladora y estad alerta. Para empezar, ¿alguien conoce el fondo argumental de «Quake III» ▶▶







❶ Podremos seguir la acción tanto con una vista subjetiva como en tercera persona.
❷ La pólvora está de oferta en el súper, así que pensamos gastar toneladas de ella.
❸ No es muy realista, pero queda bonito lo de los rayitos de color tras los disparos...









❹ Los escenarios del juego van a derrochar calidad de la buena, en lo que se refiere a su generación y en las diferentes texturas.
❺ Estamos en un Coliseo, disfrutando con una divertida misión en la que tenemos que defender a un rehén (el círculo blanco). A lo mejor a él no le parece tan divertida, claro...
❻ Otro de los escenarios será un templo hindú, pero los terroristas no lo respetarán y harán de las suyas. ¡Cuidado con las vacas!

▶▶ o de «Unreal Tournament»? Es más: ¿acaso tienen un argumento? A decir verdad, tampoco es que lo necesiten, pero «Outtrigger» se va a desmarcar de los demás al tener un buen guión, que servirá de excusa para tanta descarga de adrenalina.

Hombre, tampoco es que se vaya a llevar un premio a la originalidad: la acción transcurrirá en torno al año 2050, y la salvación del planeta va a estar en nuestras manos, al formar parte del equipo Interforce. Se trata de un grupo antiterrorista encargado de restablecer el orden mundial ante una oleada de terrorismo y crimen organizado. Es una patata caliente de las buenas, pero como Rambo se jubiló hace tiempo, tendremos que ser nosotros los que la resolvamos.

Lo primero que deberemos hacer será elegir un personaje de entre los cuatro que estarán disponibles de inicio: Alain, Lina, Jay o Talon. Eso sí, más adelante desbloquearemos a unos cuantos más, y si sois unos sibaritas, «Outtrigger» va a contar también con un editor de personajes, con el que podremos crear y guardar uno que diseñemos a nuestro antojo.





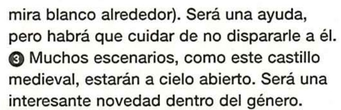
A DIFERENCIA DE LOS OTROS TÍTULOS, la elección de nuestro personaje influirá a la hora de jugar, pues cada uno de ellos contará con características diferentes (agilidad, defensa, etc.), y con otra cosa aún más importante: armas propias.

Básicamente, el equipamiento de cada uno va a consistir en tres tipos de armas: munición ligera (rifles o ametralladoras), munición pesada (lanzacohetes, torpedos, etc.), y por último, explosivos (minas, granadas).

Cada personaje dispondrá de un arma diferente dentro de estos tres grupos, y además en cada escenario podrán aparecer también potentes armas especiales, como un torpedo de fotones o un lanzallamas, que serán para el primero que las coja, y sólo durarán un tiempo limitado. ▶▶



❶ El juego individual tendrá altas dosis de diversión gracias a la elevada inteligencia de los enemigos con los que lucharemos.
❷ En algunas misiones colaboraremos con un compañero de equipo (tiene un punto de mira blanco alrededor). Será una ayuda, pero habrá que cuidar de no dispararle a él.
❸ Muchos escenarios, como este castillo medieval, estarán a cielo abierto. Será una interesante novedad dentro del género.











❹ Al jugar contrarreloj, cuando acabemos con un enemigo podremos recoger un ítem que nos regalará unos cuantos segundos.
❺ En «Outtrigger» no van a faltar los típicos "intensificadores" de poder, como el "Quad Damage" de «Quake». ¡Menudo castañazo!
❻ Una estación de tren abandonada puede ser un buen lugar para pegar unos tiros.
❼ Siempre que nos quede munición, vamos a poder elegir entre los tres tipos de arma del personaje con el que estemos jugando.
❽ En la parte superior de la pantalla habrá un rádar muy útil para buscar a los malos.
❾ ¡Eh, que estamos en pleno combate! ¡Nada de ponerse a hacer crítica de arte!





▶▶ Otra de las características que distinguirán a «Outtrigger» será la posibilidad de utilizar una vista tipo «Quake», en primera persona o, si lo preferimos, jugar en tercera persona, viendo al personaje por la espalda.

Para mover a nuestro soldado habrá diferentes configuraciones en el mando, y tranquilos, que también podremos usar el ratón y el teclado.

La mecánica del juego permitirá entrar en un modo Arcade, similar al original de la recreativa, en el que participaremos en diversas pruebas, basadas en deshacernos de cierto número de enemigos dentro del nivel de dificultad que hayamos elegido.

TENDREMOS TAMBIÉN UN MODO EXCLUSIVO para nuestra consola, el modo Misiones, más "historiado" y en el que encontraremos muchos más niveles, cada vez más difíciles, y más variados que el modo arcade.

Al principio de cada misión, nos dirán cuál es nuestro objetivo, que los mismo consistirá en acabar con unos terroristas, solos o en equipo (con un compañero controlado por la CPU), en proteger a un rehén, o en localizar una serie de bombas en un escenario, por poner algún ejemplo. Lógicamente, no van a estar todas disponibles de inicio, sino que se abrirán a medida que avancemos.

Será este modo el que nos va a permitir, además, acceder a nuevos escenarios, y encontrar personajes y armas nuevos, con lo que la vida de las partidas individuales se hará un poco más larga de lo que suele ser habitual en este género.

Pero, al fin y al cabo, «Outtrigger» va a ser un juego de acción, y todos sabemos que lo que mola son los duelos directos contra unos amigos. En esta ocasión, en AM2 se han preocupado de incluir un estupendo modo multijugador, que nos va a ▶▶

¿QUIÉN SE APUNTA A UN DUELO?

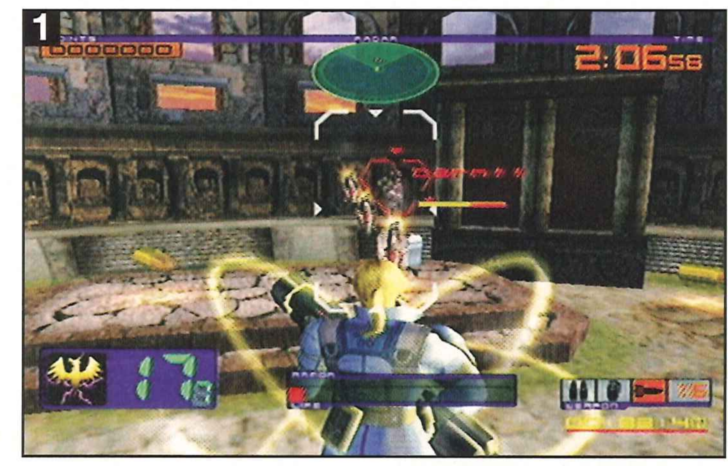
Aunque no haya sido nada buena la noticia de que los "dreamers" europeos nos vamos a quedar sin la opción para jugar partidas online, que sí está en las versiones del juego para Estados Unidos y Japón, siempre nos quedará el consuelo de los duelos multijugador con otros tres amiguetes. Aunque tengamos que compartir con ellos la pantalla de nuestra televisión, la experiencia será aún más divertida que en el modo individual y prácticamente no habrá diferencias gráficas, ni apenas ralentizaciones. El modo de juego será el típico "deathmatch", y además podremos elegir en que la partida sea "a puntos" o "contrarreloj", dos modalidades divertidas, aunque a nosotros se nos antojan un poco escasas...













❶ Cada uno de los personajes tendrá sus armas específicas. Las de Alain no serán las más potentes, pero sí las más rápidas. ❷ Los efectos de luz de los disparos y las explosiones tendrán un buen nivel gráfico. ❸ Menudo futuro se nos plantea con tanto terrorista por ahí haciendo de las suyas...











❹ Vaya, una fuente con un pez nadando en ella... muy bucólico. Lástima que se vaya a llenar de cenizas en menos de un minuto... ❺ Detrás del terrorista está nuestro colega de equipo, así que cuidado dónde apuntas. ❻ Eso es: como sois unos tíos sagaces, habéis descubierto que estas cajas con la cruz roja son botiquines para curar heridas.





(1) Mira, chaval, te voy a pegar dos yoyas, que te van a temblar las orejas. Mientras tanto, toma un cañonazo de aperitivo.
(2) Con enemigos tan hábiles, es peligroso quedarse parado un segundo, así que se impone pegar más saltos que un canguro.

▶▶ permitir darle caña a tres colegas con la pantalla partida. Sin embargo, como ya os dijimos en el reportaje que publicamos en nuestro número 17, la mala noticia es que en Europa, a diferencia de lo que ocurre con las versiones americana y japonesa del juego, no vamos a poder disputar partidas online, así que tendremos que conformarnos con compartir la tele con nuestros amiguetes.

EL JUEGO TENDRÁ UN ACABADO GRÁFICO de enorme calidad, con unas "arenas" de combate cuidadas, y llenas de detalles, que además se apartarán de la estética lúgubre a la que nos tienen acostumbrados la mayoría de los títulos del género.

Otra diferencia apreciable estará en el tamaño de algunos escenarios, más pequeños de lo normal, con lo que a veces la acción podrá ser un poco embarullada, pero por otra parte no nos complicaremos la vida buscando desesperados a los enemigos por enormes escenarios laberínticos. Además, al estar todo el mundo bien a la vista, lo que primará serán los disparos constantes, sin darnos ni un segundo de respiro.

En fin, que nadie tenga dudas de si «Outtrigger» va a responder a las expectativas de los fans del género. Lo hará, y de la manera brillante y rebosante de calidad, que Sega sabe darle a sus juegos. ■

LAS CLAVES

ACCIÓN SUBJETIVA, PERO MENOS. Aunque podamos incluir a «Outtrigger» dentro del género de la acción subjetiva, el juego de AM2 tendrá una opción para "sacar" la vista fuera y verlo en tercera persona.

CALIDAD TÉCNICA EN UN GRAN JUEGO. Escenarios con texturas cuidadísimas, juegos de luces de órdago con cada explosión, ni una gota de niebla en el horizonte o ralentizaciones, ¿Es que se puede pedir más?

NOS QUEDAMOS SIN EL JUEGO ONLINE. Por una vez, tenemos que darle un tirón de orejas a Sega. ¿Qué es eso de dejarnos sin las partidas online? No nos ha gustado la decisión.





(3) Fijáos en los destellos de luz en tiempo real que acompañarán a nuestros disparos.
(4) El museo de arte será, sin duda, uno de los escenarios más amplios y bonitos.
(5) Mira bien esas escaleras, tipejo, porque van a ser lo último que veas en tu vida...

▶ *Compañía:* **Activision** **(www.activision.com)** ▶ *Fecha:* **Junio** ▶ *Género:* **Acción**

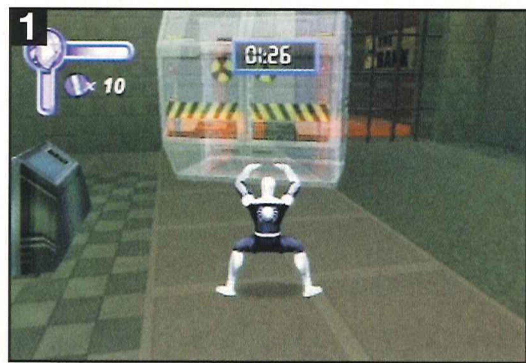
Spiderman

¿A que nunca pensasteis que tendríamos que agradecerle la llegada de un juego a la picadura de una araña? Pues tenedlo en cuenta, ¡y no os quejéis tanto del ataque de los mosquitos veraniegos!

Antes de contaros nuestras primeras impresiones sobre «Spiderman», dejadnos que os avisemos algo: fans del hombre araña, reservad este juego cuanto antes, porque ha sido programado pensando en vosotros. Algunos os preguntaréis por qué decimos esto; pues es bien sencillo: «Spiderman» estará repleto de sorpresas para coleccionistas, tales como portadas de comics, "storyboards" del juego, fichas de los personajes de la Marvel que aparecen (que serán un montón, ya veréis), todos los trajes que Peter Parker ha llevado en sus aventuras, y alguna otra cosa que será mejor que descubráis vosotros mismos...

ADEMÁS, LA TRAMA TAMBIÉN SERÁ TÍPICA: resulta que alguien ha tenido la poco original idea de destruir, por enésima vez, la ciudad de Nueva York, y en esta ocasión piensa hacerlo con gases tóxicos. Nuestro héroe, para variar, se verá envuelto, sin saber ni cómo ni por qué, en todo el problema, y encima aparece como el principal culpable. ¿Adivináis a quién le tocará volver a demostrar que Spiderman no es de los malos? A nosotros, por supuesto.

Para los que no sean tan fans del hombre araña, y no estén demasiado convencidos de que un argumento tan fantástico como éste, lleno de gente que se pasea por la vida con un disfraz puesto, les vaya a gustar, diremos que «Spiderman» va a ser ▶▶



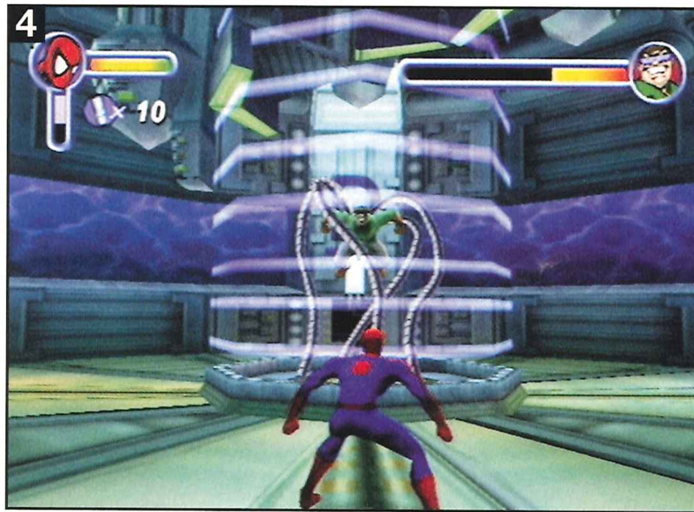






❶ Mejor no averiguar qué ocurriría si nos quedamos sin tiempo antes de deshacernos de este "regalito". Por cierto, ¿os habéis fijado en el traje que lleva nuestro héroe?
❷ Como veis, habrá algunas ocasiones en que Spidey se volverá transparente, para que no perdamos el más mínimo detalle.

❸ La fase que transcurrirá en el interior del banco será una de las más moviditas del juego. ¡Y es que el dinero es algo muy serio!
❹ Y con todos ustedes, el doctor Octopus, uno de los archienemigos del hombre araña. ¿No será él quien ha organizado todo este lío? Será mejor que lo descubráis vosotros.









❺ Nuestro primer enfrentamiento serio del juego será con Venom, el "alter ego" de Spiderman. Todos los personajes del cómic desfilarán por las diferentes fases.
❻ El juego dispondrá de un útil sistema de selección automática de nuestro objetivo. Este triángulo rojo nos indicará a qué rival tenemos que atacar primero.
❼ Aquí se ve el efecto de los cartuchos de tela de araña de fuego. Sí, habéis leído bien, podremos poner nuestra principal arma al rojo vivo, para chamuscar al personal.

LAS CLAVES

UN PROTAGONISTA DE LUJO. Es difícil resistirse a un personaje con tanto carisma. Seguro que todos habéis leído alguna vez un cómic del hombre araña, y ahora le tendremos a él y a sus enemigos en Dreamcast.

EN LA VARIEDAD ESTARÁ EL GUSTO. Aunque entre en el género de la acción, cada fase de «Spiderman» será diferente de las demás. Si algo no va a haber en el juego será monotonía, ya que los objetivos cambiarán siempre.

LLENO DE SORPRESAS PARA LOS FANS. No os podéis imaginar la de chulerías de todo tipo que se esconderán en el juego. Conseguirlas todas puede convertirse en una obsesión.





❶ La barra que veis en la parte superior será nuestro tiempo límite. ¡Corre Spidey!
❷ Sobra decir que esta especie de lagartija gigante no tendrá muy buenas intenciones.
❸ Las numerosas secuencias de video van a enlazar la trama a la perfección.
❹ Nuestro superhéroe demuestra por qué le pusieron el apelativo de hombre-araña.
❺ ¿Alguien tiene alguna pregunta sobre nuestro colega, el Capitán América?





▶▶ uno de los títulos de acción más recomendables que hayan llegado a Dreamcast. Aunque decir que será un juego de acción quizás se quede un poco corto, porque si de algo va a poder presumir «Spiderman» será de tener variedad de principio a fin.

LAS MISIONES QUE LLEVARÁ A CABO nuestro amigo Parker no se limitarán, ni mucho menos, a trepar y saltar de un tejado a otro, lanzando telas de araña a diestro y siniestro. Entre otras cosas, nos dedicaremos a liberar prisioneros, desactivar bombas, esquivar misiles, despachar a unos cuantos enemigos de lo más variopinto, etc. Vamos, que habrá de todo, menos tiempo para descansar. Además, todo esto nos va llegar entrelazado por escenas de vídeo que conseguirán unir cada fase de acción para que no perdamos el hilo argumental en ningún momento.

El hecho de que las voces vayan a estar en inglés no supondrá ningún problema, ya que si por algo tienen tanta aceptación los comics es por ser capaces de dejar bien claro a base imágenes de qué va la cosa, ¿o no? Pues con el juego será igual.

Ya metidos en el apartado técnico, se va a notar bastante el lavado de cara de esta versión comparada con la que ha salido ya para PlayStation, aunque también es cierto que ni el argumento ni el desarrollo del juego van a variar con respecto al original.

Lo que sí se va a notar, como os hemos dicho antes, será que todos los detalles gráficos aparecerán más nítidos y suaves. El motor del juego no tendrá ningún problema a la hora de moverlo todo a las mil maravillas, aunque la verdad es que el aspecto será "de cómic", con escenarios de colores planos y sin refinamientos.

Algo que quizás se le podrá echar en cara a «Spiderman» será el tema del control. Manejar a nuestro héroe arácnido por techos y paredes nos costará algún que otro quebradero de cabeza, y en estos casos, el uso del stick analógico del mando se va a hacer más que imprescindible.

En fin, que está a punto de venir un juego de lo más recomendable, largo, entretenido, variado y lleno de sorpresas. Lo único que nos queda por decir es que os dejéis enganchar por su tela de araña, y disfrutéis en compañía de este superhéroe. ■

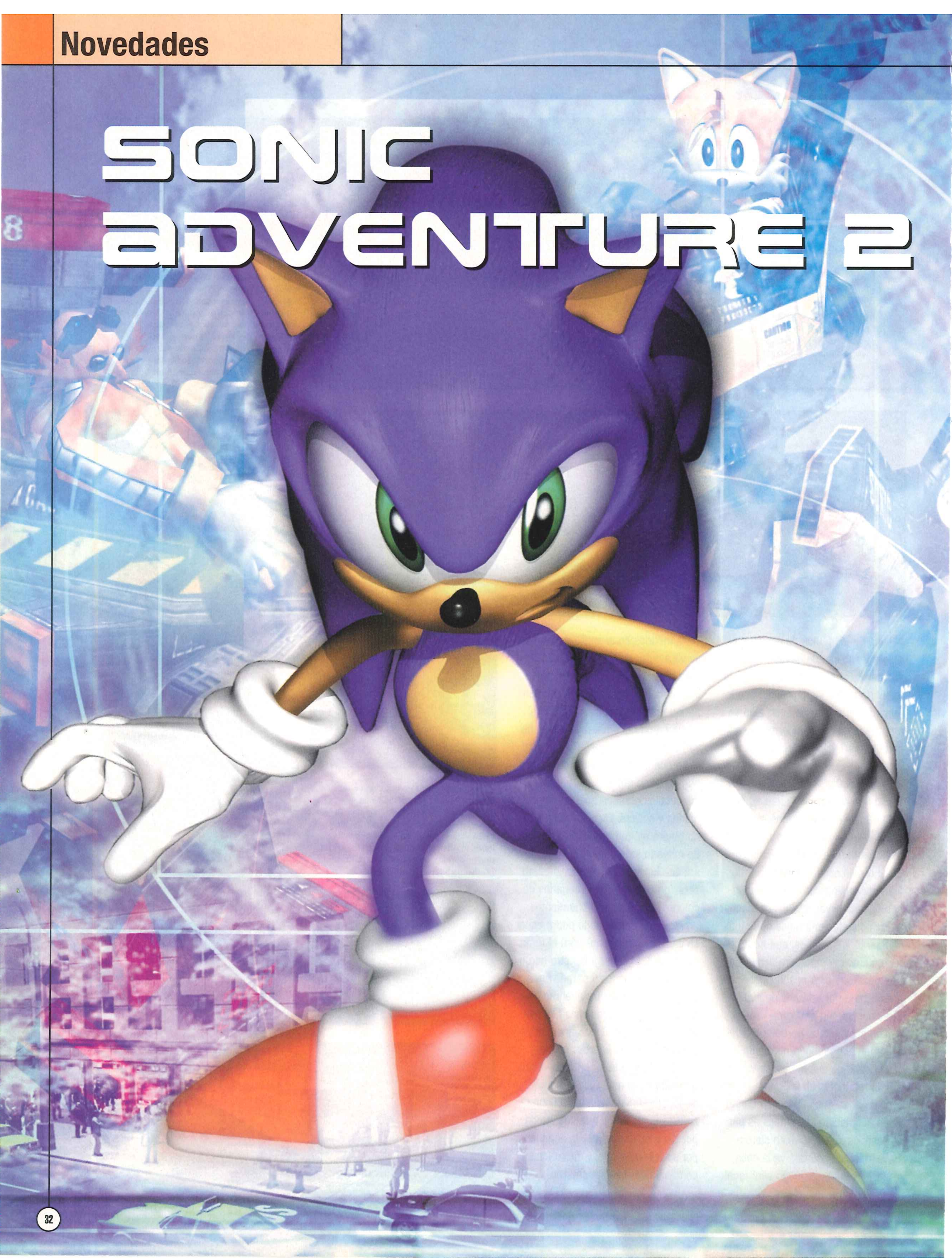


❻ Seguro que más de uno daría cualquier cosa por tener esta colección en su casa.
❼ Atentos a los efectos del agua en la fase subacuática. Serán de lo mejor del juego.
❽ En la fase del metro, estas lagartijas harán lo posible por tirarnos del vagón para que no lleguemos a nuestro destino. ¿Quién se baja en la próxima?





SONIC ADVENTURE 2



Que no, caballero. Nuestros erizos **no corren como el viento**. Si busca uno así, ¡cómprese una Dreamcast!

- Tipo de juego: **Plataformas / Acción**
- Compañía: **SONIC TEAM** *www.sonicteam.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **10 bloques**
- Internet: **Sí**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Subtítulos en castellano**

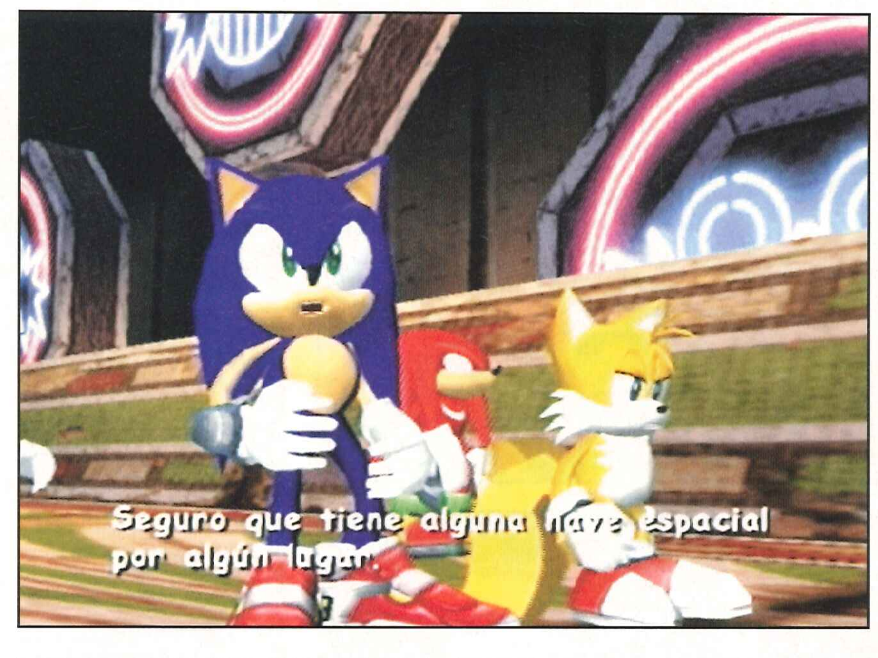
En este mundo del videojuego, muchas mascotas prueban suerte para convertirse en superestrellas, pero pocas logran ser tan famosas y con una personalidad tan genial como Sonic, quien justo en estos días está celebrando su décimo aniversario. ¿Y qué mejor forma de hacerlo que lanzando su segunda aventura para Dreamcast?

NO NOS NEGARÉIS QUE ES UNA de las secuelas más esperadas, porque el primer «Sonic Adventure» consiguió engancharnos a todos con su mezcla de plataformas, acción frenética, altas dosis de aventura y exploración. Continúa siendo un juegazo que ningún "dreamer" debe perderse, y más aún con su atractivo precio actual, pero ya estábamos deseando que Sonic volviese a casa, como el turrón cada Navidad.

Y no hemos necesitado jugarlo mucho para darnos cuenta de que Yuji Naka y sus chicos del Sonic Team han querido variar un poco su planteamiento para volver a la esencia de los primeros juegos del erizo. Eso sí, con el poder gráfico de nuestra consola a pleno rendimiento.

La primera gran novedad llega en el "modo historia", ya que podemos elegir jugar con los buenos (Hero Side), o con los malos (Dark Side). Cada bando sigue una línea argumental distinta, pero como ambas están ligadas, tenemos que llegar al final de las dos para acabarnos la aventura. ¡Es como tener dos juegos distintos en uno!

En la "alineación" de los héroes tenemos a tres viejos conocidos: el gran Sonic, ▶▶









El comienzo de la aventura es espectacular. Esta carrera delante del camión se sale.



Rogue es experta en buscar esmeraldas. ¡Sólo faltan dos!





El erizo Shadow se parece sospechosamente a Sonic...



¿QUÉ HABÉIS HECHO DURANTE ESTOS AÑOS?



Sonic ha aprendido a deslizarse a toda velocidad por barandillas.

¡E incluso hace acrobacias sobre las barras como un gimnasta!

Knuckles, por su parte, escala por las paredes como Spiderman.

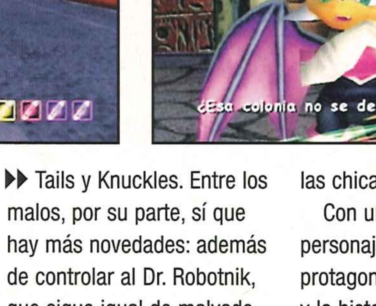
¡Y hasta Tails es todo un experto en disparar con su nuevo robot!







Estas carreras recuerdan a las de la primera aventura. Todo transcurre a mil por hora.





Las fases de Tails y Robotnik están llenas de enemigos y no paramos nunca de disparar.



Entre sus muchas habilidades, Rouge puede nadar para explorar también en el agua.



FASES A MOGOLLÓN

Cada una de las muchas fases de «Sonic Adventure 2» es exclusiva de cada personaje. Al superarlas en el modo historia recibimos una nota que depende de los puntos logrados, secretos hallados y el tiempo que hemos empleado. A partir de entonces podemos repetirla cuando queramos para tratar de superar nuestras notas de cara al ranking mundial.



Tails y Knuckles. Entre los malos, por su parte, sí que hay más novedades: además de controlar al Dr. Robotnik, que sigue igual de malvado (¡y chapucero!), conocemos a Shadow, un erizo negro tan poderoso como nuestro protagonista azul, creado por Robotnik para ganar a Sonic.

Encontramos también a Rouge, una bella murciélaga (ejem, en la medida en que pueda serlo una murciélaga, por mucho maquillaje que se ponga). Es especialista en buscar tesoros, y también está loca por las esmeraldas (¡en esto no se diferencia demasiado de la mayoría de las chicas que conocemos!).

Con uno u otro bando, los personajes se alternan en el protagonismo de cada fase, y la historia evoluciona entre una y otra a través de cortas secuencias de vídeo, aunque el argumento no alcanza el interés de la primera parte.

A LA HORA DE ENTRAR EN ACCIÓN, los personajes de ambos equipos vienen "pareados". Así, las largas y frenéticas fases de Sonic y de Shadow están hechas para la velocidad más pura, hasta el punto de que con entrenamiento y nuestros siempre excelentes reflejos (perdonad la vacilada, pero es que nuestra abuela se las ha pirado a Benidorm con el Inserso), se pueden superar sin parar un segundo. Para ello, Sonic cuenta con algún nuevo movimiento, como la capacidad de deslizarse a toda pastilla por barandillas y tuberías. Shadow, por su parte, no corre, patina, pero tan rápido que ni Tony Hawk sería capaz de adelantarlo.

Los niveles de Tails y de Robotnik guardan también semejanzas: cada uno de

¿CON LOS BUENOS, O CON LOS MALOS?

En el modo historia podemos seguir los pasos del equipo de los buenos (Sonic, Tails y Knuckles) o el de los malos (Robotnik, Shadow y Rouge). Ambas historias siguen unas líneas diferentes, si bien conforme vamos progresando en ellas, vemos que están interconectadas. Eso sí, las motivaciones de cada grupo son completamente antagónicas.

Selecciona una historia.



Algunos efectos de cámara son de lo más espectaculares, aunque limitan la jugabilidad.





Cuantos más enemigos pueda apuntar Tails al mismo tiempo, más puntos ganará de una vez.





¿Ha visto alguien un juego de nuestro puercoespín favorito sin loopings vertiginosos?



Las escenas de vídeo están dobladas en inglés, pero con subtítulos en castellano.

▶▶ ellos conduce un robot de dos patas (el Cyclone y el Egg Mobile) en escenarios plataformeros repletos de enemigos a los que el rayo láser no sienta nada bien.

Para terminar, las fases de Knuckles y Rouge son amplios decorados donde ambos se entregan a su pasión: buscar esmeraldas. Son fases más tranquilas, sin muchos enemigos, que se basan más en investigar. Para esto ayudan bastante los movimientos especiales de cada personaje, como planear, excavar, ¡o nadar!

Quienes sí que repiten aparición son esas criaturas azules, a mitad de camino entre pitufo y abeja Maya, que atienden al nombre de Chaos. Como en la primera parte, podemos cuidarlos alimentándolos y dándoles animalillos que encontramos en el modo historia. Además, también podemos jugar con ellos en la Visual Memory al modo de un tamagotchi.

PERO EL NUEVO SONIC VA MÁS ALLÁ del modo historia y nos permite probar modos de juego originales, como carreras de karts entre los personajes (muy rápidas, aunque un poco sosas), el modo "Boss Battle", o una de las principales novedades del juego: la opción para dos jugadores. Efectivamente, ahora podemos enfrentarnos a un amiguete en tres tipos de duelos, que mantienen ▶▶



PESOS PESADOS









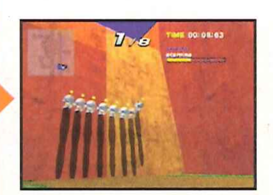
No se puede entender un plataformas sin jefazos finales para ponernos las cosas difíciles entre fases. «Sonic Adventure 2» no iba a ser menos, así que id preparando los reflejos, que hay unos cuantos.



El debut de Shadow, el erizo con oscuras intenciones que colabora con el Dr. Robotnik, tiene lugar de noche, en una espectacular autopista metropolitana. Y al loro, que no hay quien pueda detenerle.

LOS CHAOS SE PONEN A CIEN







Los Chaos enloquecen por echar carreras como si fueran caballos. Podemos entrenar a los nuestros y competir con ellos en simpáticas competiciones por tierra, mar y aire.

CHAO GARDEN



Si quieres que tu pequeño Chao te adore, nunca te olvides de alimentarle.



Puedes llevarle animales para que juegue con ellos y también aprenda cosas.



Y cuando quieras, podrás sacarlo a pasear bajándolo a tu Visual Memory...



...claro, que para hacerlo necesitas tener 128 bloques de memoria libres en la VM.



el estilo de cada pareja de protagonistas. Así, Sonic y Shadow disputan carreras a pantalla partida; Tails y el Dr. Robotnik tienen un duelo a tiro limpio con sus robots, mientras Knuckles y Rouge compiten por hallar antes las esmeraldas. El diseño de las fases multijugador no se distingue mucho de las del modo historia, pero es genial poder picarse con un colega y ver logra antes el objetivo.

Para aumentar la ya de por sí larga vida del juego, podemos repetir cada fase acabada en el modo historia, en busca de secretos o para obtener mayor puntuación, de cara a los rankings de Internet, que aparecen en la propia página web del juego. Además, a través de la red también podremos bajarnos a la VM alguna nueva fase, nuevos circuitos de karts, o jugar con nuestros Chaos.

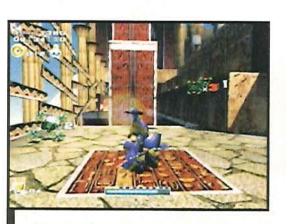
SALTA A LA VISTA QUE EL JUEGO OFRECE unos escenarios variados, muy coloridos, llenos de detalles de enorme calidad gráfica. Nos atrevemos a decir que, visualmente, «SA2» alcanza el nivel técnico más alto que la consola de Sega puede ofrecer, corriendo todo a una velocidad de vértigo y sin la más mínima ralentización, ya sea en el juego normal, o bien en el modo para dos jugadores a pantalla partida.

Sin embargo, a la que el Sonic Team todavía no ha conseguido "domar" es a la cámara, que sigue tan loca como en la primera parte, y hace difícil acostumbrarse.

En lo que no hay grandes cambios es en el apartado sonoro, dado que casi todos los efectos continúan siendo "marca Sonic" (¿a quién no le suenan las campanillas que se oyen al recoger los anillos?). La banda sonora está llena de mucha guitarra eléctrica a todo trapo, dando forma a intensos temas



Como podéis ver, la meta de las fases la distinguiría hasta un vendedor de la ONCE.



La alternancia de estilos de un personaje a otro le da mucha variedad al desarrollo.





DOS, MUCHO MEJOR QUE UNO







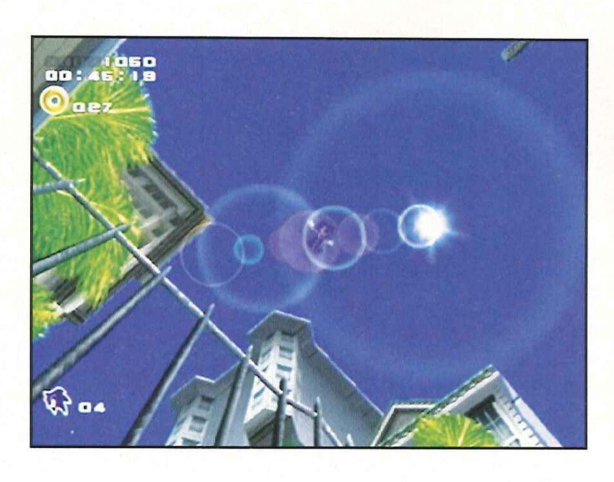


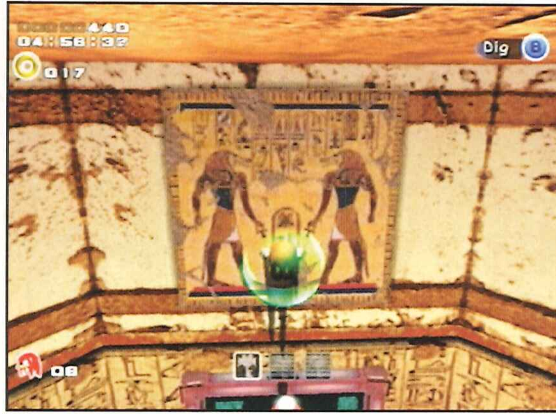
Una de las principales novedades que ofrece "Sonic Adventure 2» es poder jugar tres juegos diferentes con un amiguete. Los piques son de lo más divertidos y, en el aspecto técnico, no se pierde calidad alguna.

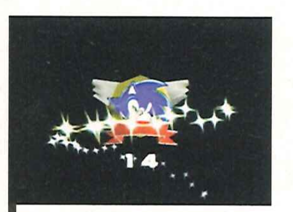




Todas las fases nos ofrecen perspectivas espectaculares, especialmente las de Sonic y Shadow, que son las más vertiginosas. Aquí, Sonic "grinda" sobre la barandilla de un templo egipcio con una pirámide de fondo.







Como en la primera parte, al acabar las fases obtenemos emblemas. ¡Hazte con todos!

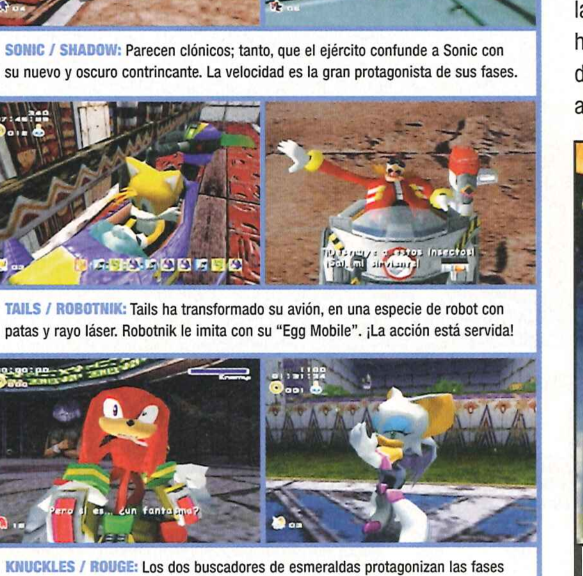
▶▶ rockeros. Y otra cosa que se mantiene son las mismas voces inglesas que ya oímos en «Sonic Adventure». Vale, hablan en inglés, pero no significa ningún problema, porque Sega ha subtitulado todos los diálogos del juego al castellano, de forma que todos podamos enterarnos de lo que está sucediendo.

ESTAMOS, EN FIN, ANTE UN JUEGAZO, repleto de opciones, sorpresas y un montón de horas de partida, con la genial diversión que sólo Sega sabe ofrecernos. Ahora, ¿queréis saber si esta nueva aventura es mejor o peor que su primera parte? Está clarísimo que despliega una mayor calidad técnica y tiene más modos de juego, algunos tan brillantes como las partidas a dobles, pero ha perdido parte del encanto de la primera aventura. Su argumento es más simplón, y tiene menos ingredientes del género "aventurero" en beneficio de la acción pura, pero lo malo es que esto a veces se traduce en avanzar sin muchos más alicientes.

En cualquier caso, es un juego que crece en interés cuantas más horas se le dedican, pues es entonces cuando vamos descubriendo la cohesión entre las fases de los diferentes personajes, y descubrimos que merece la pena volver a visitar algún escenario para investigarlo más en profundidad.

En eso es diferente a la primera parte, pero seguro que no defrauda a nadie. ■

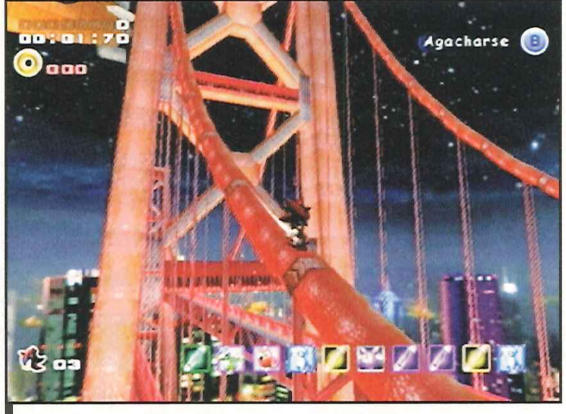
¡SEIS PROTAGONISTAS DISPONIBLES!



SONIC / SHADOW: Parecen clónicos; tanto, que el ejército confunde a Sonic con su nuevo y oscuro contrincante. La velocidad es la gran protagonista de sus fases.

TAILS / ROBOTNIK: Tails ha transformado su avión, en una especie de robot con patas y rayo láser. Robotnik le imita con su "Egg Mobile". ¡La acción está servida!

KNUCKLES / ROUGE: Los dos buscadores de esmeraldas protagonizan las fases más tranquilas y dedicadas a la investigación. Y vuelan, saltan, trepan, nadan...



Deslizarse por los cables desde lo más alto del Golden Gate es el sueño de todo patinador. Y Shadow no se lo ha pensado dos veces.

¿UNA CARRERITA?







Una de las fases del modo Historia consiste en seguir a la limusina del Presidente por una autopista. Una vez superada, se desbloquean las carreras de karts, en las que podemos competir de forma individual, o con otro mando, a dos jugadores.

▲ Nos encanta: Su gran calidad técnica. Los seis protagonistas, la gran cantidad de opciones, y el divertido modo a dos jugadores.

▼ Podía haberse mejorado: La historia no nos engancha como en la primera parte. Algunas fases resultan muy monótonas.





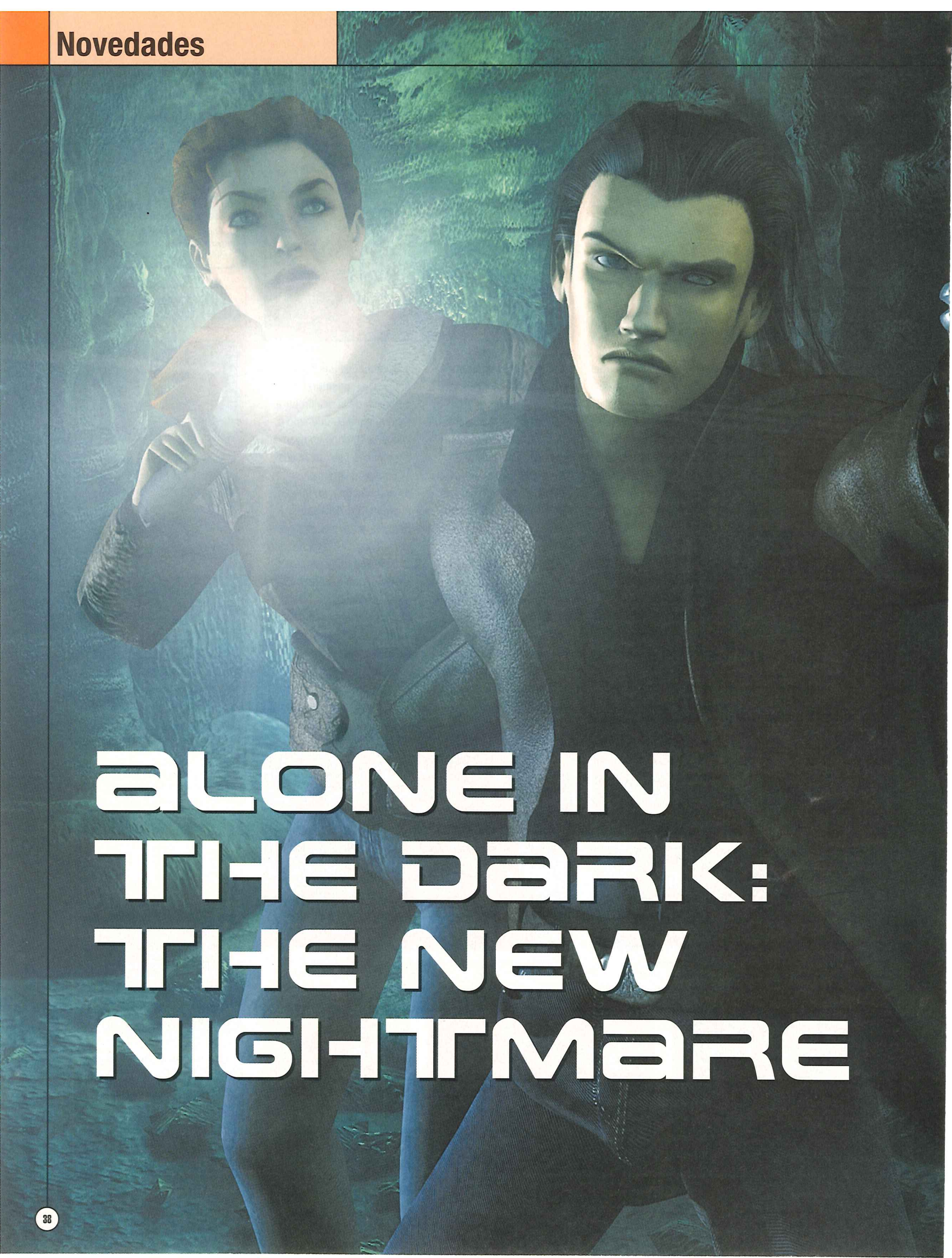


Los cuadros que hay abajo de la pantalla son los animalillos o las "pilas" que recogemos para regalar a nuestros Chaos.

Valoración

Una nueva maravilla de la técnica. Veloz, jugable y divertido. Sólo flojean el guión y la excesiva simpleza de algunas fases.



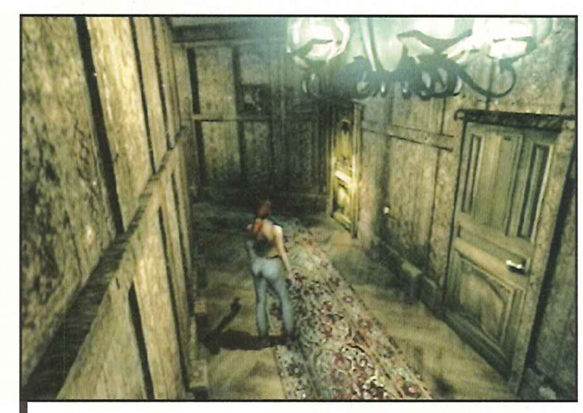


ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Ahora que Chris y Claire Redfield han cogido vacaciones, del terror se encargan **Edward Carnby y Aline Cedrac.**



Casi toda la aventura transcurre en una siniestra mansión victoriana. Ahí dentro no faltan pasajes secretos, puertas camufladas, resortes...



Los chicos de Darkworks no han escatimado nada en texturas para ofrecernos esta maravilla de escenarios, tan barrocos e inquietantes.



- Tipo de juego: **Aventura**
- Compañía: **DARKWORKS** *www.darkworks.com*
- Distribuidora: **INFOGRAMES** *www.es.infogrames.com*
- Visual Memory: **17 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **+18**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Nadie con dos dedos de frente duda de la calidad técnica de títulos como «Shenmue» o «RE Code: Veronica». De hecho, puede que algunos pensaran que el género de la aventura alcanzó con ellos su máximo nivel en nuestra consola. Pero los "dreamers" siempre hemos sabido que la máquina de Sega todavía se guardaba bajo la manga algunas sorpresas, incluso en este género, que es en uno en los que más se ha destacado Dreamcast frente al resto de las consolas.

Y PARA SORPRESA, LA QUE HA DADO Infogrames con «Alone in the Dark: The New Nightmare», un título muy conocido, que sonará a los jugones más veteranos. Y es que se trata del cuarto capítulo de una serie que tuvo el honor de inaugurar el "survival horror" hace diez años en PC, si bien ya han pasado más de cinco desde que salió la tercera entrega.

En esta ocasión, ha sido el equipo galo Darworks el responsable de programar una aventura que se atreve a enfrentarse cara a cara a los otros clásicos de miedo.

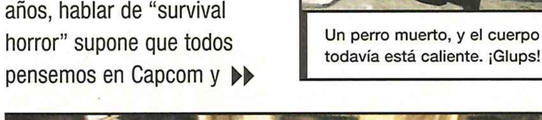


Desde luego, sabían que no lo tenían fácil, teniendo en cuenta que desde hace años, hablar de "survival horror" supone que todos pensemos en Capcom y ▶▶





Un perro muerto, y el cuerpo todavía está caliente. ¡Glups!

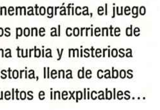




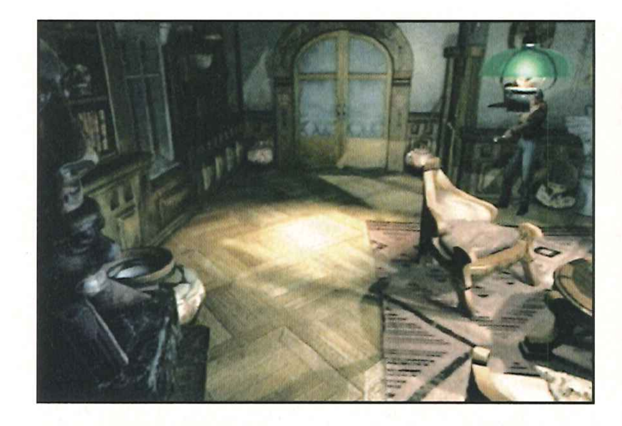


¡PEDAZO DE GUIÓN!





Desde el comienzo, con unos créditos presentados de manera enormemente cinematográfica, el juego nos pone al corriente de una turbia y misteriosa historia, llena de cabos sueltos e inexplicables...



DOS VALIENTES







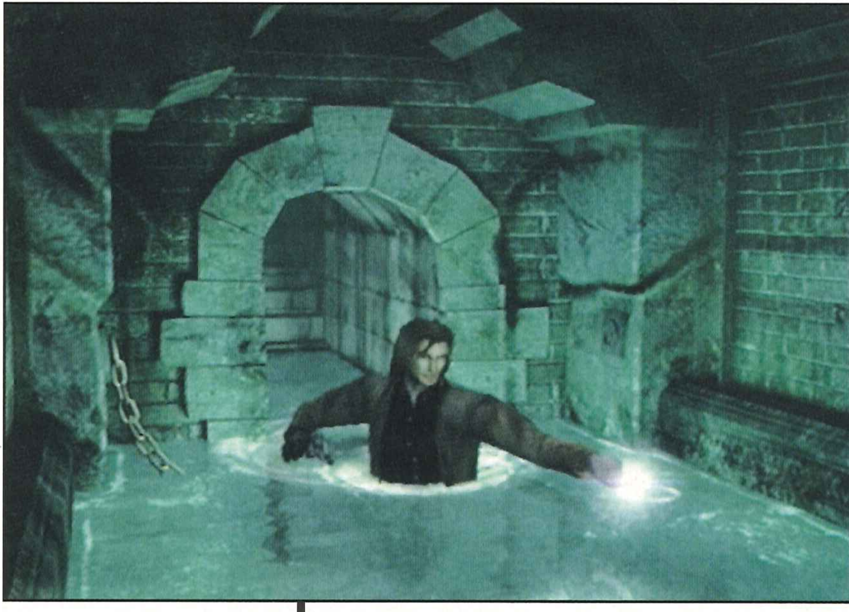


Edward Carnby y Aline Cedrac, dos personajes que viajan juntos a Shadow Island con motivos muy diferentes: él para resolver el asesinato de su socio; ella, para conocer las investigaciones del científico Obed Morton. El destino ha querido unirles para ir en busca de las respuestas.

▶▶ su saga «Resident Evil».

Sin perjuicio de que el juego de Infogrames tenga elementos en común con los «Resident» (algo lógico, pues los distintos capítulos de esa serie han ido construyendo los ingredientes definitorios del género: sustos, criaturas de ultratumba, puzzles, etc.), «The New Nightmare» logra brillar con luz propia gracias a los que creemos que son sus dos principales aciertos: un argumento genial, que para sí quisieran muchas películas de Hollywood, y un apartado técnico de lujo, que juega ante todo con algo tan sencillo como la luz.

COMO EN LOS OTROS CAPÍTULOS, el protagonista es Edward Carnby, si bien de cara a esta reaparición se ha hecho una operación de estética digna de Pamela Anderson: treinta y tantos tacos, una melenita estilo "príncipe de Bekelar", y una gabardina tan sucia que se podría tener de pie solita.



Un pasaje subterráneo bajo la mansión, anegado de agua. Una buena oportunidad para que Carnby se dé un bañito... ¡y lave la gabardina!

Carnby se nos presenta como un tipo intrépido y un tanto solitario, pero no está solo en la aventura. Junto a él, nos encontramos con la belleza hecha píxeles: una chavala inquieta y valiente que se llama Aline Cedrac, y es una estudiosa de las tribus precolombinas de la zona de Norteamérica.

Ambos se ven envueltos en una trama que habría firmado Alfred Hitchcock, porque el argumento del juego hila genialmente las investigaciones del doctor Obed Morton sobre los Abkanis, una tribu india que desapareció hace dos siglos, la presencia de terroríficos seres llegados desde otra dimensión con ganas de hincarle el diente a nuestros personajes, y el asesinato ▶▶

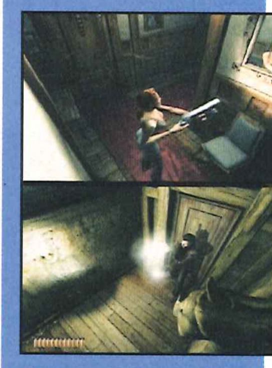


No son muchos los enemigos, ¡pero qué de sustos nos dan!



No todos los habitantes de la casa son monstruos... ¿O sí?

COMO EN EL CINE



Pocos juegos pueden presumir de tener una cámara tan valiente como la de «The Last Nightmare», estratégicamente colocada casi siempre, y que nos ofrece planos cinematográficos e inquietantes.



Como suele ser habitual en el género, muchas puertas de la mansión están cerradas de inicio. Nos toca ir en busca de la llave que las abre.



La escenografía de la casa está cuidada al detalle. Cada lugar que visitamos está prerrenderizado con una calidad casi fotográfica.



¡NO GANO PARA SUSTOS!






No son tantos como en los capítulos de la saga «Resident Evil», pero tampoco faltan los monstruos en «The New Nightmare». Así, nos enfrentamos con perros sarnosos, bichejos alados, o los feos y ya clásicos zombies. Lo que sí está logrado como pocas veces son los sustos que nos pegan cuando aparecen las criaturitas. Vamos, no apto para cardiacos.





Durante la aventura tampoco faltan las secuencias de vídeo.



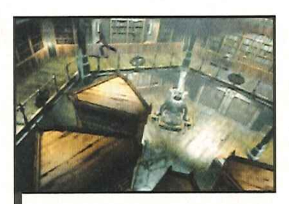
Como no podía ser de otra forma, en una mansión tan grande como ésta, no paramos de subir y bajar todo tipo de escaleras.

de Charles Fiske, el mejor amigo de Edward Carnby.

Y como no podía ser de otro forma, todo sucede de noche en un lugar llamado Shadow Island, una isla tan tétrica, que habría puesto los pelos de punta al mismísimo Norman Bates. Pero del argumento es mejor que no os adelantemos nada más, porque forma parte de la diversión el ir enterándonos poco a poco de qué diablos es lo que está sucediendo.

Sí os podemos contar que a lo largo de sus dos GDs, «Alone in the Dark IV» nos permite jugar con Carnby o con Aline, en dos líneas de avance diferentes, aunque paralelas, con un montón de puntos en común. Para que os hagáis una idea, Carnby comienza su aventura en un bosque junto a la costa de Shadow Island, mientras que Aline lo hace sobre el tejado de una siniestra mansión victoriana situada en lo más alto de la isla. La idea de jugar dos historias entrelazadas no es original, pero dobla la vida del juego.

YA INMERSOS EN LA PARTIDA, la investigación y los sustos y sorpresas que nos dan los enemigos se han primado por encima de mayores dosis de acción. Y cuando hablamos de sustos, creednos, que no estamos exagerando: pocas veces antes hemos pegado tantos brincos ante los inesperados ataques de perros sarnosos y otros seres de ultratumba. Estos sobresaltos vienen en compañía de unos efectos sonoros impactantes, que se destacan sobre una tenue banda sonora perfectamente integrada con los escenarios para crear una atmósfera ▸▸

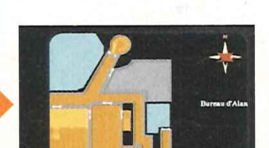


Una biblioteca así de grande es el sitio ideal para un puzzle.



A algunos bichos los podemos rechazar enfocándoles la luz.

UN MENÚ DE LO MÁS COMPLETO



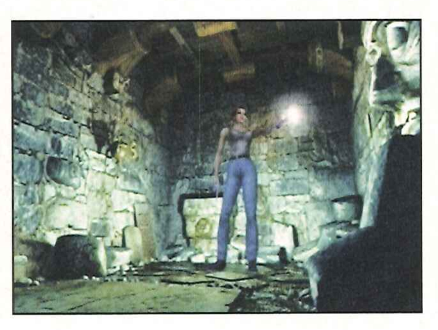
En «Alone in the Dark» no podía faltar un menú por el que navegar para encontrar múltiples opciones...

... como las distintas armas, un utilísimo mapa que se va abriendo al visitar las diferentes habitaciones...



...o los objetos y documentos que nos vamos encontrando y debemos investigar para encontrar las claves.





Y ENTONCES, CARNBY DIJO: "HÁGASE LA LUZ"





Casi toda la mansión de los Morton está a oscuras (será por aquello de que hay que ahorrar energía). Así que lo mejor que haremos al entrar en cada habitación será buscar el interruptor para encender la luz.







En cualquier sitio puede haber algún objeto o algún documento que nos ayude en nuestra labor, así que debemos registrarlo todo a fondo.





Disculpe, veo que tiene mala cara. ¿Se encuentra bien?

▶▶ misteriosa, de pesadilla.

Pero la tensión es más psicológica que otras veces, porque al fin y al cabo, los enemigos no son demasiado numerosos. Eso sí, se hacen excepcionalmente duros de pelar, lo que unido a la gran escasez de botiquines, de amuletos para poder guardar la partida y de munición, nos sitúa probablemente ante el "survival horror" más difícil del catálogo de Dreamcast.

Para remediar en cierta medida esta dificultad, y de cara a las situaciones en las que nos vemos perdidos sin saber qué hacer, tenemos la opción de hablar con el otro protagonista por medio de un walkie-talkie. Es una novedad que se agradece, ya que suele darnos pistas que pueden ayudarnos en las tareas de investigación.

PERO SI LA HISTORIA ES SOBERBIA, no lo es menos el genial apartado técnico con el que cuenta «The New Nightmare». Como ya avisa el mismo título («Alone in the Dark» significa "Solo en la Oscuridad"), la luz, o mejor dicho, su ausencia, consigue rivalizar en protagonismo con Carnby y Aline, gracias al esmeradísimo tratamiento que de ella han realizado los chicos de Darkworks.

Todos los escenarios prerrenderizados aparecen envueltos en penumbra, y los dos protagonistas están equipados con una linterna con la que los alumbran en busca de pistas y objetos que brillan al ser iluminados, pero permanecen invisibles mientras no los enfocamos.

Además, el efecto de la luz crea las sombras más perfectas jamás vistas en ▶▶







La barroca mansión de la familia Morton debió ser diseñada por un arquitecto un tanto excéntrico. Y el decorador tampoco le iba a la zaga. ¿Alguien se había "coscado" de la puerta secreta que hay en esta pared?

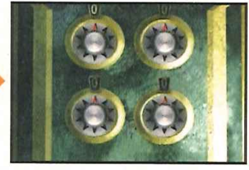
CÓMETE EL COCO UN POCO



Uno de los primeros acertijos del juego está relacionado con una pecera, un barco, y una balanza.



Esas marcas en el suelo son un poco sospechosas. A lo mejor, tocando estos botoncitos de la derecha...



Esto sí que es simple: hay que poner un número en cada rueda. Pero... ¿qué número? ¡¿el de mi móvil?!

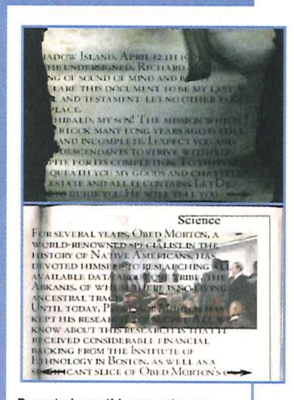


El marco de este bonito espejo ha perdido uno de sus adornos. Seguro que nos toca buscarlo por la casa.

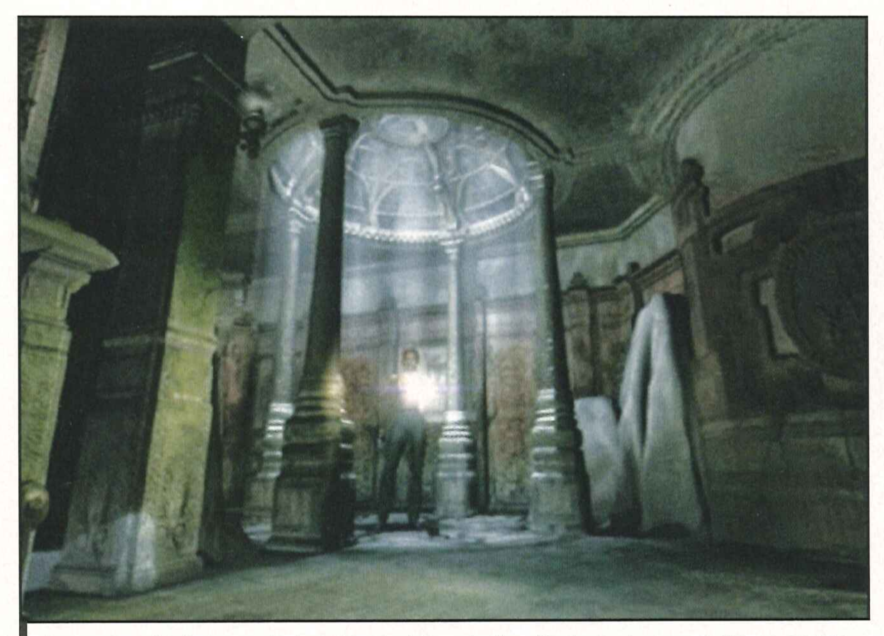


Que raro: cuando ayer miré este cuadro, la imagen que se veía era distinta a la que aparece ahora.

LA INVESTIGACIÓN PASA POR SABER INGLÉS



Durante la partida encontramos documentos fundamentales para el desarrollo, pero al no estar traducidos, tenemos que practicar nuestro inglés. ¡Que fastidio!



Pasamos por debajo de una claraboya a través de la cual entran difuminados los rayos de la Luna, creando una atmósfera de ensueño. Bonito, ¿verdad? Pues esperad a verlo en grande, en la tele de vuestra casa.



Aline Cedrac da comienzo su aventura en el tejado de la siniestra casa Morton. Y para colmo de males, no tiene ningún arma en la mochila.



Hasta ahora no habíamos visto en Dreamcast un efecto de sombras tan real como el de este juego. Como en la vida misma, la sombra crece o decrece según el foco de luz e incluso puede haber más de una sombra si hay más de un foco.

▶▶ un videojuego. Para conseguirlos, los chicos de Darkworks han tenido que renderizar cada una de las más de 1200 localizaciones del juego, primero a oscuras y después iluminadas. La linterna o los demás focos de luz son la llave que hace que una zona cambie de una renderización a la otra.

Y la genialidad alcanza también al control, porque manteniendo presionado el gatillo izquierdo podemos enfocar la linterna con el joystick analógico de forma independiente, mientras al mismo tiempo disparamos con el arma que llevamos en nuestra otra mano.

POR SUPUESTO, EN UNA AVENTURA de este tipo no falta el clásico inventario de objetos que vamos cogiendo según avanzamos, en espera de ser utilizados después, ni los inevitables puzzles, entre los que se incluyen algunos realmente "retorcidos", que han sido puestos con mucha mala idea, no cabe duda.

Con todas estas virtudes que os hemos ido contando, no os quepa duda de que estaríamos hablando de un juego de diez, de no ser por algo que no hemos podido entender: todo en el juego aparece en inglés, ya sean los extensos textos de los muchos documentos que nos encontramos durante nuestra investigación, como los constantes diálogos, con el agravante de que algunos son absolutamente vitales para poder seguir adelante.

Esto se vuelve aún más inexplicable (y vaya aquí un tirón de orejas a Infogrames) si tenemos en cuenta que la labor de traducción y doblaje ya la tenían hecha, pues el juego sí que ha salido en castellano en su versión de PlayStation, cuyo desarrollo es exactamente igual.

Esta falta de atención a los usuarios de Dreamcast es lo que ha motivado que «Alone in the Dark: The New Nightmare» no tenga la misma nota que «Resident Evil Code: Veronica»; pero que conste que si no fuera por eso, sí que le habríamos otorgado un diez como una casa, ¡y muy merecido! ■

GORE, EL JUSTO





Pese a que el juego podría haberse prestado muy bien a ello, es raro que nos encontremos con escenas sangrientas o subidas de tono, aunque, como dicen en Galicia de las meigas, "haberlas, haylas".





También tenemos que pasar por un fangoso pantano. ¡Puaj!



Vaya, aquí hay más cadenas que en la puerta de un penal.



En cualquier lugar pueden aparecer estos horribles monstruos, pero dada la escasez de munición, a veces es mejor salir pitando de ahí.

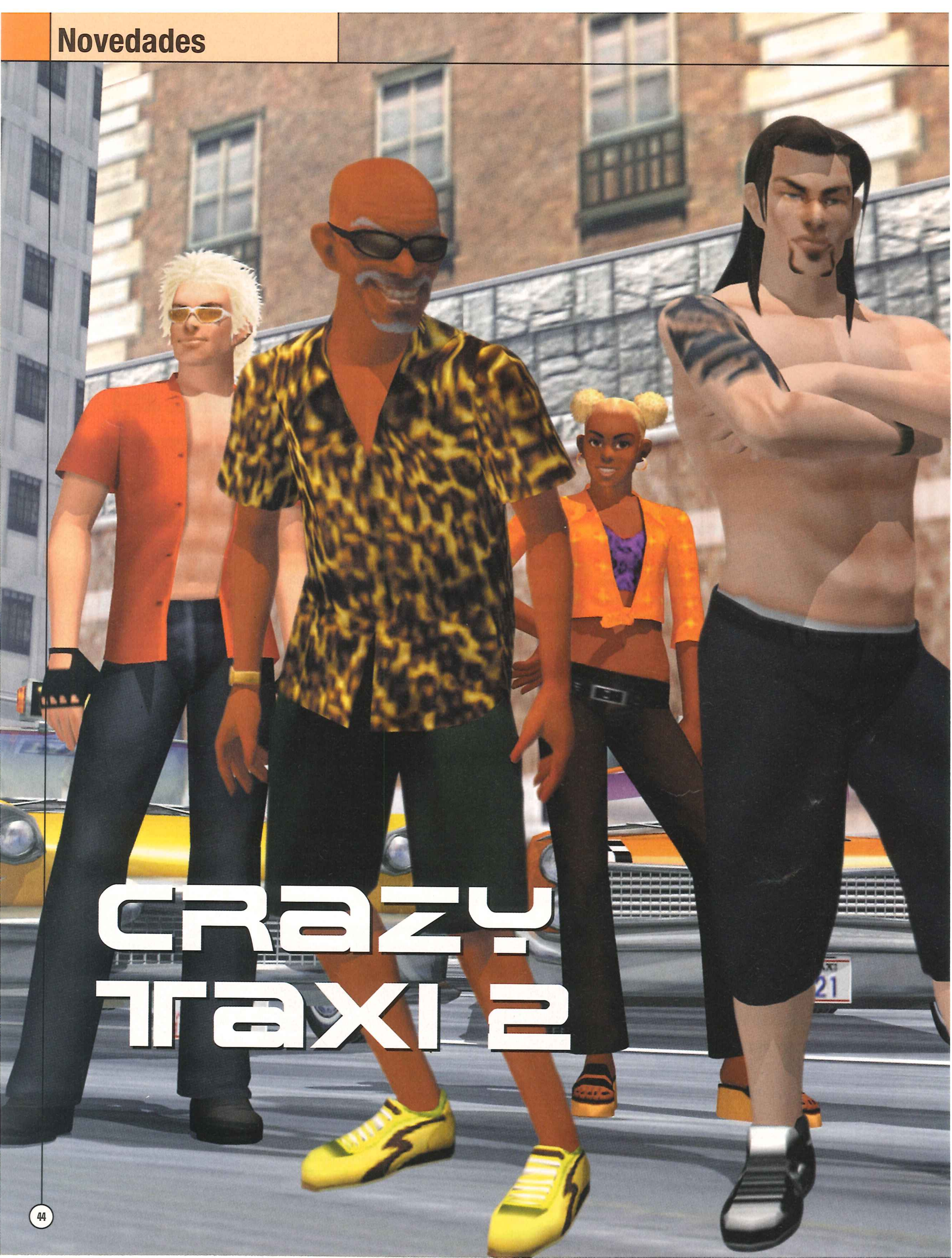
▲ Nos encanta: Su argumento, genial. Todo los escenarios y el efecto de luz de la linterna. La lograda atmósfera de miedo.

▼ Podía haberse mejorado: Su defecto "inexplicable" es la falta de traducción y doblaje del inglés en la versión de Dreamcast.

Valoración

Una estupendísima aventura, con un acabado técnico de lujo y un guión muy bien elaborado. Sólo el inglés la estropea.




CRAZY
TAXI 2

Mi taxista es perfecto: ni se queja de los atascos, ni va escuchando Radio Olé. **¡Y no para en los semáforos!**

- Tipo de juego: **Velocidad**
- Compañía: **Hitmaker** *www.hitmaker.co.jp*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **20 bloques**
- Internet: **Sí**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Textos en castellano**

Bajad la bandera y poned en marcha el taxímetro, que ha llegado la hora de disfrutar jugando a «Crazy Taxi 2». Tras el gran éxito del arcade original y de su versión para Dreamcast, en Hitmaker han decidido ponernos de nuevo el volante de un taxi amarillo para hacer un poco el bestia y, encima, ganar un pastón. Además, el juego ha llegado directamente a la consola, sin hacer la parada previa en los salones recreativos.

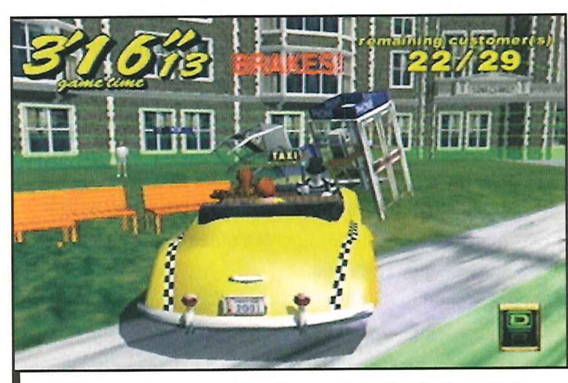
TODO EL MUNDO TENÍA MUY CLARO que ésta era una secuela casi obligada, así que nos queda por ver si cuenta con los alicientes necesarios para medirse con su excelente primera parte.

Nos hemos encontrado con un juego en el que ha cambiado todo lo externo, desde los vehículos a los escenarios, pero en el que ni el "conceto" ni su mecánica han variado un ápice de la fórmula original, tan rápida, adictiva y divertida.

Así, nuestra labor vuelve a ser exactamente la misma: buscar clientes y llevarlos a su destino lo antes posible, sin hacer caso del código de circulación. Además, hacer el loco siempre nos permite ganar suculentas propinas. ▶▶



La calidad gráfica de «Crazy Taxi 2» está fuera de toda duda. Nos ofrece unos escenarios enormes y llenos de todo tipo de detalles: este carrito de los helados, por ejemplo, aunque no creemos que vaya a durar mucho.



Desde que trabajamos como taxistas en las calles de Nueva York, en la "Gran Manzana" no ganan para reponer todo el mobiliario urbano.

EN PLAN TURISTAS



Esto es Nueva York. A lo mejor os suena el Puente de Brooklyn de las pelis...



...o la catedral de San Patricio, encajonada en los rascacielos de Wall Street.



Si es la hora del almuerzo, podemos comernos una "burger" en el "Burriquín".



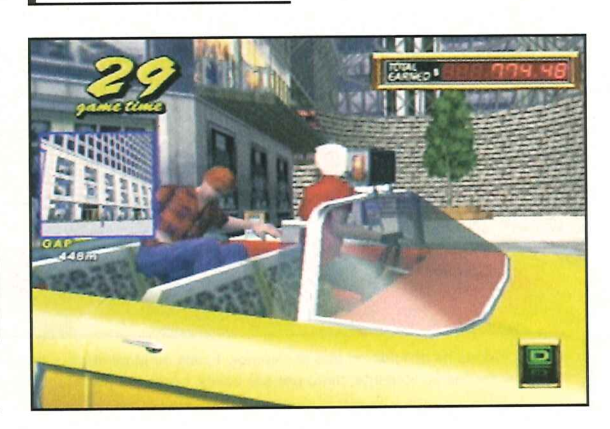
Y si se trata de invitar a una amiga, siempre nos queda el Hard Rock Cafe.



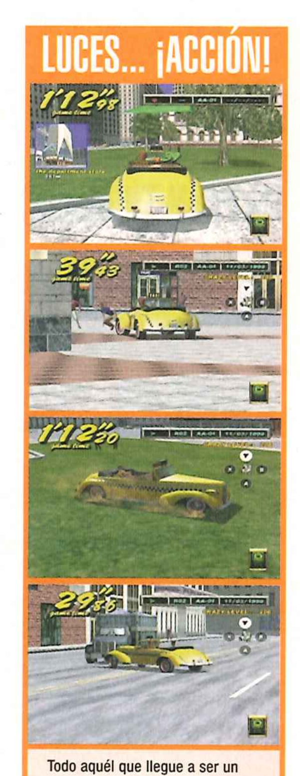
Como en la primera parte, dependiendo de lo rápidos que seamos llevando a nuestros clientes a su destino, recibimos una "nota" y unos cuantos segundos extra de regalo.



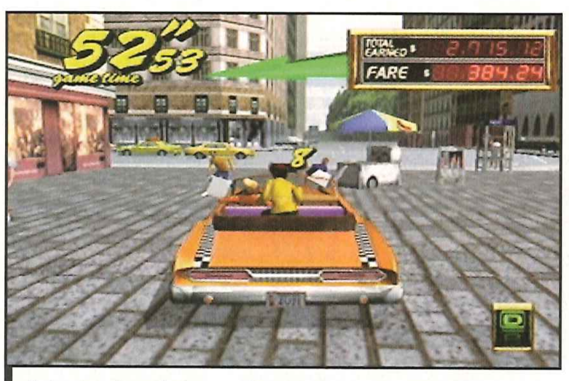
¿Puede alguien decirnos qué hacen estos debajo del agua?



LUCES... ¡ACCIÓN!



Todo aquél que llegue a ser un auténtico experto puede salvar partidas en el original modo de "Grabación". Con él, podemos grabar más de un minuto de juego, y reproducirlo después cambiando la cámara a nuestro antojo. Además, si ha quedado chulo, podemos guardarlo en la VM para fardar con los colegas.



Sobre la cabeza de nuestro cliente siempre aparecen los segundos que está dispuesto a esperar antes de bajarse ¡sin pagar la carrera!



¡Pero dónde van todos estos en dirección contraria! Desde luego, hoy en día regalan los carnets de conducir en las tapas de los yogures.

¡UN TAXI QUE VUELA!





Bueno, no exactamente. Lo que hacen los vehículos de «Crazy Taxi 2» es dar saltos de rana como si tal cosa. Se trata de un nuevo movimiento que viene muy bien para evitar los atascos, ya que el tráfico es mucho más denso en esta segunda parte. Además, para realizarlos simplemente hay que presionar el botón Y.

Volvemos a elegir entre echar partidas con un límite general de tiempo, o pasar al modo Arcade, en el que la duración depende de lo rápidos que seamos llevando a los clientes antes de que se agote la cuenta atrás que hay para cada uno de ellos.

¿Y los cambios? Pues comienzan con los taxistas, que son totalmente nuevos. Los carismáticos Axel, B.D. Joe, Gena y Gus han dejado paso a unos "pofesionales", que se llaman Slash, Hot-D, Iceman y Cinnamon. Cada uno lleva un coche distinto del resto por su velocidad, aceleración y control.

AHORA TAMBIÉN SE PUEDEN COGER grupos de hasta cuatro clientes, con lo que suben la tarifa… ¡y la dificultad!, porque aunque nos dan más tiempo para llevarlos, está bastante más ajustado que de costumbre.

Para conseguir nuestro objetivo, podemos hacer un nuevo movimiento, muy útil en las zonas con mucho tráfico: el "Crazy Hop", un salto totalmente irreal, pero divertidísimo, que además es muy sencillo de realizar: basta con pulsar el botón Y.

Pero quizás la principal novedad de «Crazy Taxi 2» está en la ciudad por la que hacemos de las nuestras. Si en la primera parte era San Francisco, ahora trabajamos en Nueva York. Los chicos de Hitmaker han logrado

¿DÓNDE LES LLEVO?







Una de las novedades del juego es la posibilidad de coger a un grupo de hasta cuatro clientes. Cada uno va a un destino diferente, y aunque disponemos de más tiempo para llevarlos, está más ajustado que al coger a una sola persona.



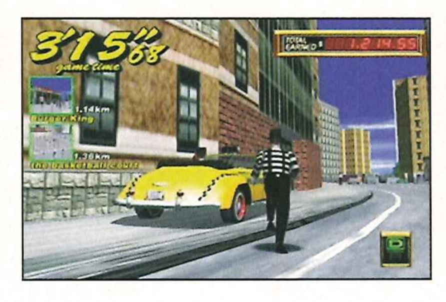
Nueva York se ha dividido en dos escenarios: la isla de Manhattan, y la zona continental. En ellas, la libertad de movimientos es absoluta, tanto por sus calles, como por los tejados… ¡o por dentro de algunos edificios!



El destino de nuestro cliente siempre se encuentra enmarcado con esta especie de valla virtual de color verde. ¡Como para no verlo!



Aunque Cinnamon siempre lleva el taxi impoluto, la hemos metido en esta fuente para que veáis el logrado efecto del agua. ¡Qué fresquita!





En la web de «Crazy Taxi 2» nos esperan descargas que alargan la vida del juego.

▶▶ comprimir la ciudad de los rascacielos en sólo dos escenarios, Manhattan y la parte continental, para que la acabemos conociendo tan bien como Woody Allen. Pero claro, también nos toca "padecer" su tráfico, porque es mucho más abundante que en el primer capítulo.

El acabado técnico se ha depurado todavía más. Ya no queda ni rastro del molesto "popping", que hacía que a veces el juego marchara a tirones. Pero la mejora se hace incluso más evidente si tenemos en cuenta que, en general, «Crazy Taxi 2» mueve más polígonos, dado que los escenarios son más complejos y están llenos de coches, personas sobre las aceras y mobiliario urbano.

Aunque se ha mejorado, el sistema de detección de colisiones aún falla a veces, y en ciertos derrapes el taxi atraviesa algunos objetos, o se queda pegado a ellos.

Y SI LOS GRÁFICOS SON ESTUPENDOS, igualmente bueno parece el sencillísimo control de nuestro taxi, que responde estupendamente. Eso sí, como ya sucedía en la primera parte, la flecha que nos indica la dirección de nuestro destino sigue jugándonos malas pasadas en ocasiones, con lo que se hace necesario aprenderse el mapeado y los posibles atajos que podemos tomar.

Y por supuesto, la acción viene envuelta en temas del último disco de Offspring, a los que se han añadido dos canciones de Methods of Mayhem. La combinación de velocidad, descontrol y música cañera logra que las pulsaciones se nos pongan a cien mientras jugamos.

Si con lo dicho ya íbamos sobrados, el juego también ofrece interesantes opciones a través de su página web, como descargar algún truco, o variar los destinos de los clientes, para evitar que nos los acabemos aprendiendo.

Bueno, ya hemos llegado a nuestro destino, y «Crazy Taxi 2» ha respondido a todo lo que esperábamos de él. Por cierto: "son diez mil". ■

¡APARTA, CHAVAL, QUE TE PILLO!





En general, todas las animaciones del juego están mejor realizadas que en la primera parte. Las de los peatones corriendo despavoridos cuando nos echamos encima de ellos son especialmente divertidas. ¡Menos mal que es un videojuego!

"DREAM TEAM" DE TAXISTAS



SLASH: Es un tipo moderno, pero al que es fácil sacar de sus casillas. Su taxi es el que tiene mejor equilibrio entre velocidad y manejabilidad.



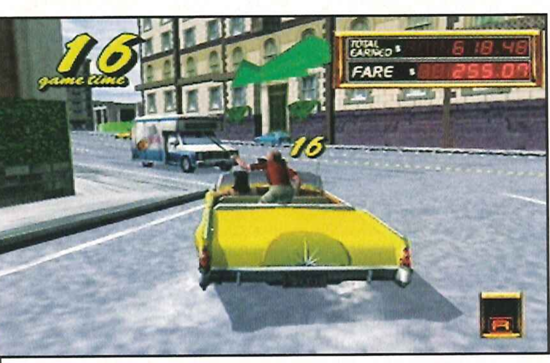
ICEMAN: Se autodefine como "pasota sofisticado", y conduce el taxi más veloz aunque incontrolable. Ideal para los veteranos de la primera entrega.



CINNAMON: Divertida y encantadora, Cinnamon tiene el taxi pensado para los más novatos, pues el más sencillo de manejar, aunque bastante lento.



HOT-D: Con 78 años en las espaldas, es el taxista más veterano de Nueva York. Su coche es una reliquia... ¡pero puede correr como el que más!



La flecha que nos indica nuestro destino a veces confunde un poco. Por eso, lo mejor es aprenderse de memoria el trazado de las calles.

UNA AUTOESCUELA DE LO MÁS ENTRETENIDA







En la "Crazy Pyramid" nos esperan las pruebas más divertidas, con las que aprendemos los movimientos especiales de los más veteranos del volante. Y conforme superamos pruebas, también desbloqueamos algunos vehículos secretos.

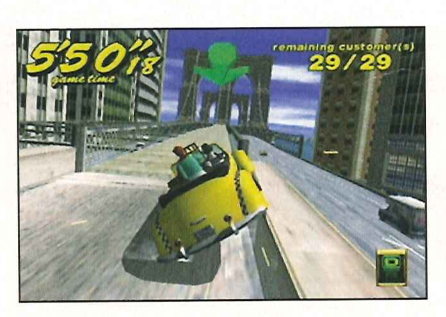
▲ Nos encanta: El alocado y muy arcade concepto del juego sigue igual de fresco. Buenas mejoras gráficas. El salto es divertidísimo.

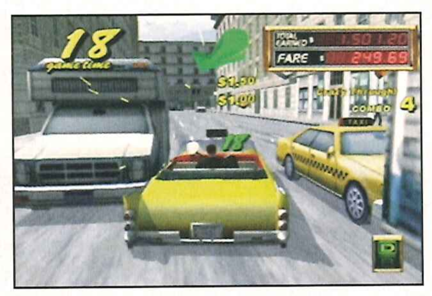
▼ Podía haberse mejorado: La flecha de dirección a veces no ayuda demasiado. Le falta alguna novedad más para llegar al diez.

Valoración

Hilando fino, podría mejorarse algo. Pero sinceramente, nos parece de lo mejor y más divertido. ¡Que nadie se lo pierda!


9






UNREAL
TOURNAMENT

¿Te imaginas un disparo viajando por la línea telefónica? Pues en eso consisten **las partidas online** de «Unreal».

- Tipo de juego: **Acción subjetiva**
- Compañía: **SECRET LEVEL** *www.secretlevel.com*
- Distribuidora: **INFOGRAMES** *www.es.infogrames.com*
- Visual Memory: **8 bloques**
- Internet: **Sí**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **+18**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Doblado al castellano**



Hace ya medio año aproximadamente, se puso a la venta en nuestro país la esperada versión de «Quake III: Arena» para Dreamcast. Gracias a ella, aparte de "regalarle" a la consola de la espiral un fantástico "shoot'em up" de visión subjetiva (no en vano, obtuvo un diez sin paliativos en estas páginas), pudimos vivir a fondo la alucinante experiencia del juego online.

A los que disfrutamos de las excelencias del juegazo de ID Software por entonces, nos daba más gusto todavía el imaginarnos que «Unreal Tournament», el otro gran "peso pesado" del género en PC, no tardaría en recibir una merecida conversión.

Pues bien, ese día por fin ha llegado y, a pesar de que se ha retrasado un poquito, os podemos asegurar que la espera ha merecido la pena. Porque os decimos ya que el juego que nos ocupa es uno de los que en inglés llaman "must-have", es decir, de los que no se deben dejar pasar.

LA COSA NO ES PARA MENOS, porque los chicos de Secret Level han hecho una conversión perfecta, que no tiene nada que envidiarle al juego original corriendo en un PC de gama alta.

Si para empezar nos detenemos en el apartado gráfico, observamos un nivel de calidad de los que quitan el hipo. Todos los personajes demuestran una presencia y modelado superlativos, y se mueven con gran rapidez y agilidad. De hecho, si lo jugamos con el teclado y el ratón, puede que incluso nos olvidemos de que se trata de una versión para consola. ▶▶



Uno de los aspectos más destacables de este «UT» son sus espléndidos escenarios.



APRENDE A DISPARAR

Antes de entrar en los peligrosos mundos de «Unreal Tournament», no viene mal que nos pasemos por el completo tutorial que aparece al comienzo de los distintos torneos. En él se nos explica con todo tipo de detalles, y en perfecto castellano (estas pantallas están en inglés porque jugamos con una beta), lo que debemos hacer para ser unos auténticos "killers" en este juego.





¡Hoola, hooola! ¿Dónde estáis? Por mucho que os escondáis de mí y de mi "amiga" no os va servir de nada, de verdad...







Aunque lo parezca, no le estamos disparando a un mero punto de luz, sino a un pobre enemigo que no sabía dónde se metía. Si es que no aprenden, y eso que nos ha pillado sin lanzacohetes, que si no iba a ser peor.





El zoom de la mirilla del Sniper Rifle es la mejor opción para disparar sin que nos vean.



Pero la palma se la llevan los fabulosos escenarios en los que tienen lugar estas encarnizadas batallas, con unas texturas muy pulidas, y detalles para dar y tomar en cada uno de ellos.

Además, hay que añadir que tan sólo en la modalidad individual hay nada menos que 35 diferentes, por lo que la variedad se convierte en otro de sus puntos fuertes.

EL SONIDO TAMPOCO LE VA A LA ZAGA, así que disfrutamos de todo tipo de explosiones, disparos, gritos, continuos tintineos de casquillos al golpear en el suelo, e incluso insultos de los participantes en la lengua de Cervantes (todo está doblado), que terminan de redondear esta parcela.

Dicho esto, coincidiréis con nosotros en que el juego es una delicia técnicamente. Pero es que aparte se han confeccionado unos modos de juego tanto para el que vaya a jugar "soliplay" (es que estamos a la última en lenguaje "cheli"), como para los que les guste compartir tiroteos con otras personas.

Así, jugando en solitario podemos optar por el clásico "Deathmatch", donde sólo nos tenemos que preocupar de meter caña a los rivales. En el modo "Dominación", nuestra misión es hallar y proteger unos "checkpoints" del acoso de los enemigos; si elegimos "Capturar la

TRAS LA TEMPESTAD VIENE LA CALMA

Cada vez que finalizamos cualquiera de los torneos para un jugador, una corta, pero ilustrativa escena, sirve para que nos entreguen el trofeo correspondiente, que nos acredita como vencedores. ¡Seguro que no descansaréis hasta tener vuestra vitrina repleta de premios!



¡Así se hace, compañero! Defendiendo a toda costa la bandera, caiga quien caiga.

¿CON QUÉ "JUGUETE" PREFIERES JUGAR?

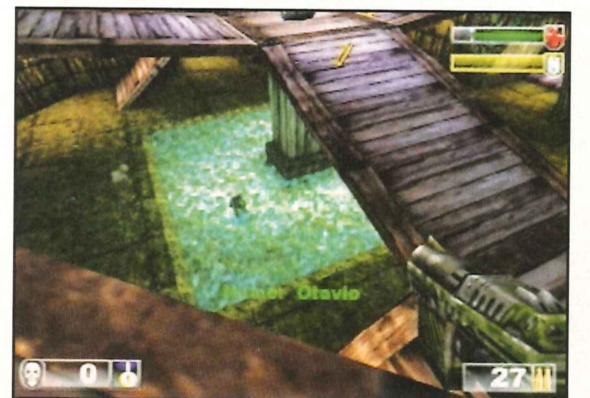






El arsenal que tenemos a nuestra disposición para deshacernos de los rivales es excepcional. A nosotros, el arma que más nos mola es el lanzamisiles (el hecho de poder disparar cinco de ellos de una sola vez lo hace irresistible), pero que conste que las demás tampoco desmerecen en absoluto. Mirad estas imágenes y comprobadlo vosotros mismos.





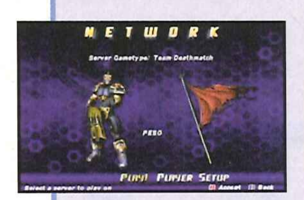
A éste de ahí abajo le hemos sorprendido desde las alturas. Pues chavalín, como sigas así y no prestes la debida atención, vas a durar menos que un suspiro. ¡Sobre todo estando nosotros al acecho!



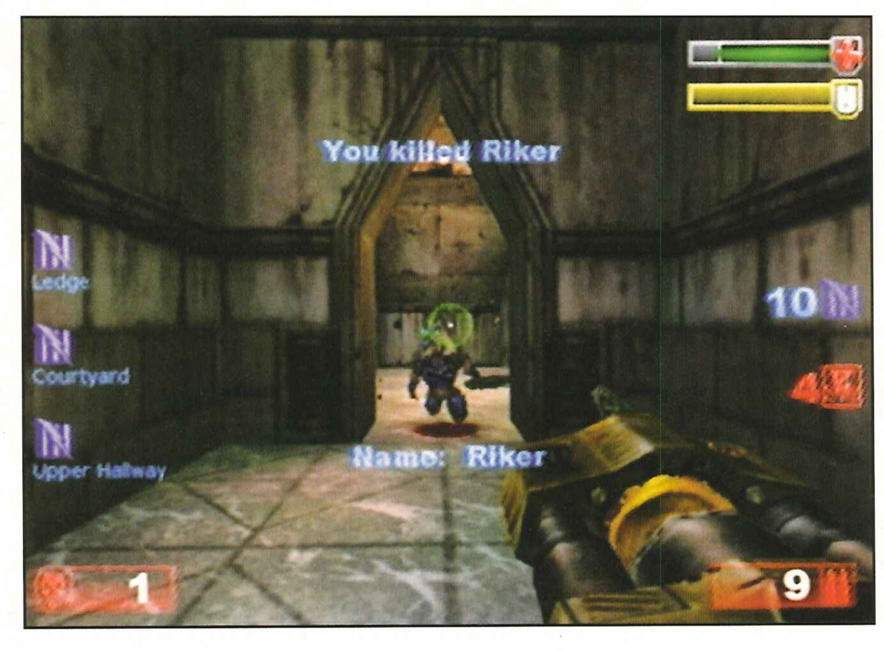
Esto del "Killing Spree" sale cuando nos cargamos a varios enemigos. ¡A por ellos!

¡LA BOMBA ONLINE!





Sin ninguna duda, el mayor atractivo de «Unreal Tournament» es su inigualable juego en red, con el que nos entretenemos durante horas dando buena cuenta de todos aquellos que osen enfrentarse a nosotros. Si queréis darle más picante al asunto, elegid un "nick" del tipo "Spanish Nightmare' o "I hate all of you". Ya veréis, ya. (**AVISO:** estas pantallas han sido tomadas con una versión todavía incompleta del juego. Los menús pueden sufrir variaciones).



▶▶ bandera", tendremos que apañárnoslas para robar el emblema del grupo contrario y traerlo a nuestro territorio. Finalmente, espera el modo "Challenge", muy similar al "Deathmatch", aunque con combates "uno-contra-uno" ante rivales más difíciles.

Si, por el contrario, nos apetece "calentar" a base de plomo y pólvora a nuestros colegas, las opciones del multijugador (que funciona bastante bien), nos permiten hacer casi lo que queramos, desde enfrascarnos en las clásicas batallitas de todos contra todos, hasta formar equipos de incluso tres contra uno, para machacar de una vez por todas a ese "amiguito" que se las da de listo siempre que puede en este tipo de competiciones.

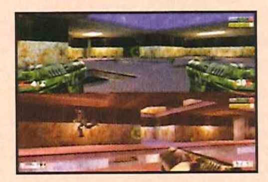
Después de leer todo esto, seguro que más de uno ya habrá salido pitando de su casa hacia la tienda más cercana, para hacerse con el juego antes de que "vuele" de las estanterías.

Y ESO QUE LO MEJOR DE «UNREAL» lo hemos dejado para el final, como en las mejores pelis de suspense: las partidas online. Sólo por disfrutar de esta opción ya merecería la pena, no sólo comprarnos el juego, sino la consola también con él.

De verdad, es difícil poder explicar con palabras lo que se siente al disputar batallas contra siete personas a la vez, en el mismo escenario, y sin que la acción apenas sufra por ese hecho; es algo que tiene que ser disfrutado cueste lo que cueste, ya que si lo probáis os atrapará sin remedio. Los "peceros" de pro seguro que saben a lo que nos estamos refiriendo.

En resumidas cuentas, si todavía dudabais qué título compraros para pasar las tardes de verano, aquí tenéis una opción de primera. ■

INVITA A UNOS AMIGOS… ¡Y DALES CAÑA!





Cuando nos cansemos (allá en el año 2501) de darle caña al juego online, nada mejor que disputar unos "relajantes" duelos a cuatro bandas vía "split screen". La diversidad de opciones y arenas hacen de este modo un genial complemento.





Será mejor ir con cuidado al cruzar esta pasarela, porque podemos caernos a la lava.

¡LLAMEN A UNA AMBULANCIA!









Si todavía queda algún despistado, que sepa que este juego no es de los llamados educativos. Por tanto, que nadie se asuste cuando vea cómo uno de nuestros adversarios pierde la cabeza (literalmente), o cualquier otra parte de su maltrecha anatomía cuando recibe el impacto de nuestro disparo.



Estos angostos pasillos serían una trampa mortal si nos pillaran sin un arma decente.

▲ Nos encanta: Que hayan hecho una conversión tan perfecta y, por su puesto, la fabulosa opción para disputar partidas online.

▼ Podía haberse mejorado: Siendo un tanto "pijoteros", cierta brusquedad cuando suceden muchas cosas en la pantalla.

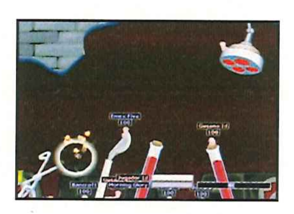
Valoración

Su gran variedad en el modo individual y su magnífico modo online, hacen que sea incluso superior a «Quake III: Arena».



WORMS WORLD PARTY

La Tercera Guerra Mundial acaba de estallar… pero los soldados son gusanos, **¡y luchan a través de Internet!**





A veces "llueven" items que nos recuperan la vida, o tienen cargadores para las armas.



- Tipo de juego: **Estrategia**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **49 bloques**
- Internet: **Sí**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Doblado al castellano**

Los gusanos más batalladores de la historia no se dan por vencidos, y retornan a nuestra consola con la idea de recorrer el mundo entero. Pero para ello no piensan utilizar ni el avión, ni otros vehículos similares, sino que han decidido sumergirse en la red de redes, Internet.

ÉSTE ES EL PRINCIPAL CAMBIO entre «WWP» y su antecesor en Dreamcast, «Worms Armageddon», ya que, en este último, el modo de juego más molón era el multijugador, con lo que nos tocaba buscar a algún amigo dispuesto a sufrir una severa paliza, y eso no siempre era fácil. Ahora, con las partidas online, siempre encontramos a alguien a quien retar a lo largo y ancho del globo, para demostrarle que somos los gusanos mejor preparados.

Además, como no existe "lag", ya no hay diferencias con las partidas "offline" que nos podamos echar en casa.

Otra novedad que siempre acogemos con los brazos abiertos es la localización del juego, con textos y voces en castellano. En este caso, nuestras lombrices se han puesto las pilas estudiando en la academia de idiomas para que podamos entender sus divertidas expresiones. ▶▶

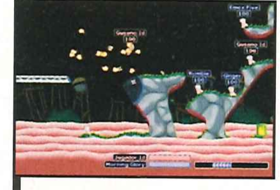
Existe un ataque en el cual nuestro gusano imita a Ryu, de «Street Fighter» y desmonta a los rivales con un "Hadooken".

ACADEMIA DE COMBATE

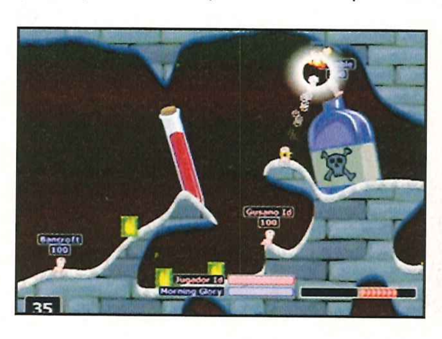


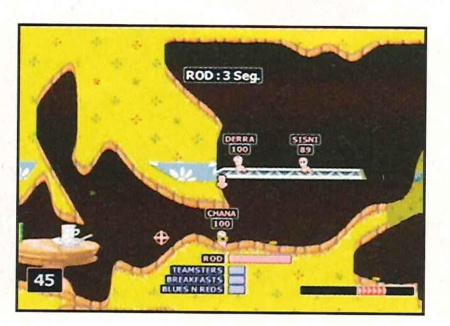


Antes de comenzar una batalla, conviene entrenar para conocer las armas que podremos utilizar después. Tenemos que superar ciertas pruebas de precisión con cada una de ellas, y de esta manera conseguimos saber cuál es su punto fuerte, y si funcionan bien a larga o corta distancia. Así será mucho más difícil ganarnos.



Un tiro certero hace que el gusano enemigo salga por los aires y pierda puntos de vida.





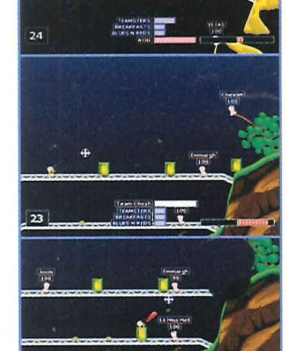


Este tutorial de las armas nos da información sobre cada una de ellas y sus efectos.

▲ Nos encanta: La posibilidad de jugar partidas online. Que hayan traducido todo el juego. El nuevo modo "Combate a Muerte".

▼ Podía haberse mejorado: Quizá deberían haber introducido alguna novedad gráfica para que se distinguiese de su antecesor.

LIGA DE CAMPEONES



Una novedad de «WWP» es la posibilidad de configurar una liguilla de gusanos, en la que participan cuatro equipos. Lo más importante es quedar primero en la tabla clasificatoria, en la que se tiene en cuenta las batallas ganadas, y los gusanos perdidos o eliminados.

▶▶ En cuanto a los modos de juego, también tenemos una gran novedad que anunciar: aparte del entrenamiento y otros, como las misiones o unos desafíos contrarreloj, encontramos una superliga de gusanos capaz de dejar en ridículo a la mismísima Champions League, llamada Combate a Muerte, donde cuentan las bajas causadas a los enemigos, las partidas ganadas y perdidas, etc.

Por supuesto, para salir victoriosos de todas estas guerras, disponemos de un arsenal en el que no falta de nada: hay armas de contacto (desde un puñetazo hasta un "Hadooken" estilo Ryu), de larga distancia (granadas, cohetes…) y algún que otro útil (paracaídas, vigas, etc.).

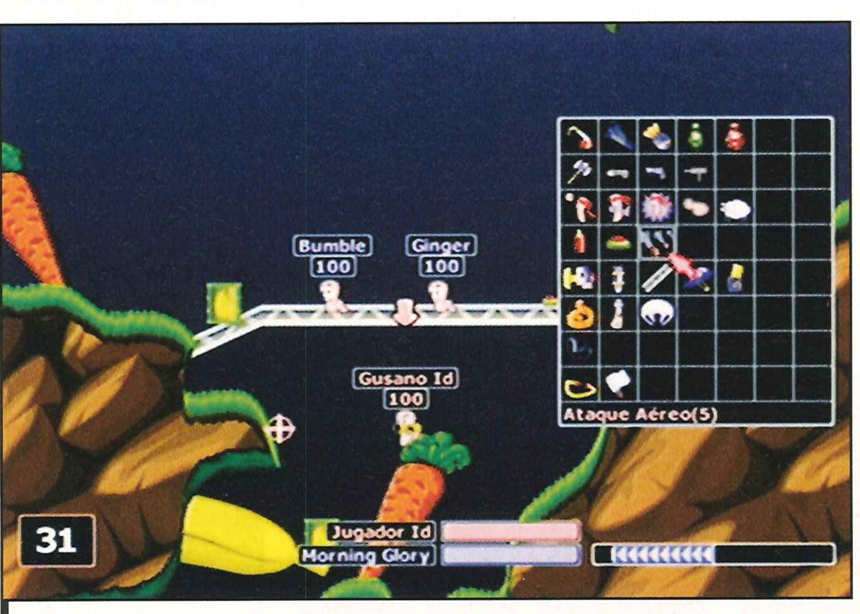
LO QUE NO HA VARIADO NADA es el aspecto gráfico, que se mantiene igual al de «Worms Armageddon». Los escenarios son originales y atractivos, pero en un juego como éste, protagonizado por soldados en miniatura, el apartado visual no es lo que más destaca. Eso sí, podemos utilizar un editor de escenarios, en el que nos podemos "currar" el número de objetos, el material con el que construirlos, los puentes que va a haber y la forma que queremos darle. De esta forma alargamos la vida del juego, ya que en el género de la estrategia el escenario de las batallas resulta vital, y puede decidir la balanza a favor de uno de los equipos.

En resumidas cuentas, «Worms World Party» es muy parecido a su antecesor en nuestra consola, tanto por el aspecto gráfico como por el desarrollo de las batallas, pero presenta un añadido de lujo: la posibilidad de jugar partidas online, que basta para hacer que su compra esté plenamente justificada. ¿Queda claro, reclutas? ■

DISEÑA TU PROPIO ESCENARIO DE BATALLA



Al igual que en la anterior entrega del juego, se nos permite editar nuestros propios escenarios a partir de una serie opciones predefinidas, tales como su forma, material de construcción, el número de objetos y la cantidad de puentes que encontraremos sobre ellos.

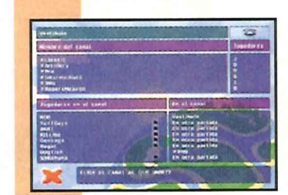


Ahí podéis ver nuestro arsenal. En cada turno tenemos que elegir qué arma vamos a usar, y contra qué rival vamos a disparar. En las batallas se enfrentan de dos a cuatro equipos, con varios integrantes cada uno.



Aunque su tamaño es muy pequeño, los gusanos tienen animaciones muy cachondas.

LAS LOMBRICES SALTAN FRONTERAS



Al entrar en el servidor, vemos los canales con las batallas, y el número de jugadores en cada una.



En la pantalla anterior a la batalla podemos "chatear" con los que después van a ser nuestros enemigos.



Metidos ya en acción, la velocidad de juego no se altera en absoluto. Es igual que si jugamos "offline".

Valoración

Este juego es casi igual a su antecesor, pero la nueva opción de partidas online hace que la diversión traspase fronteras.



PRO PINBALL TRILOGY

¿Alguien echaba de menos **un buen pinball** en nuestra consola? Empire nos trae un remedio por partida triple.

- Tipo de juego: **Pinball**
- Compañía: **EMPIRE** *www.empireinteractive.com*
- Distribuidora: **PLANETA DE AGOSTINI**
- Visual Memory: **5 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Tras su triunfal paso por el PC, la serie «Pro Pinball» llega a Dreamcast a lo grande, reuniendo en un sólo disco tres mesas llenas de detalles y adicción de la buena.

TODO AFICIONADO A LOS PINBALL encontrará en esta "trilogía" lo que busca: el aspecto de las mesas es casi fotográfico, y hay tres vistas diferentes para cada una. Además, en las dos últimas es posible configurar aspectos como la inclinación de la mesa o la potencia de los "petacos", e incluso el desgaste de la máquina.

Los objetivos a cumplir en cada una son muy variados, con diferentes minijuegos representados en el display de la parte superior, lo que ameniza mucho las partidas. La física de la bola está muy bien conseguida, y se mueve con total suavidad, incluso cuando hay varias a la vez.

Los efectos de sonido, las luces y los mecanismos de todo tipo que se activan en plena partida le ponen el ambiente perfecto al juego, consiguiendo que parezca que hemos colocado una máquina de las de toda la vida en nuestra habitación.

No es que sea un juego vanguardista, pero sí nos ha parecido muy divertido. ■



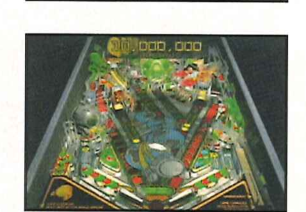
Los objetivos a cumplir en cada una de las mesas son muy variados, así como los diversos mecanismos que podemos activar con la bola.

ESTAS MESAS CASI PARECEN DE VERDAD





El nivel de detalle de las mesas es altísimo, aunque con el ritmo frenético de las partidas, no tenemos tiempo de admirarlas como se merecen...









Los efectos de sonido, aunque no son muy espectaculares, sí son como los pinball reales.

▲ Nos encanta: Los detalles gráficos de las mesas son muy buenos. El movimiento de las bolas es de lo más realista.

▼ Podía haberse mejorado: Por pedir, podían haber incluido alguna mesa más, para distinguir a nuestra versión de la de PC.

Valoración

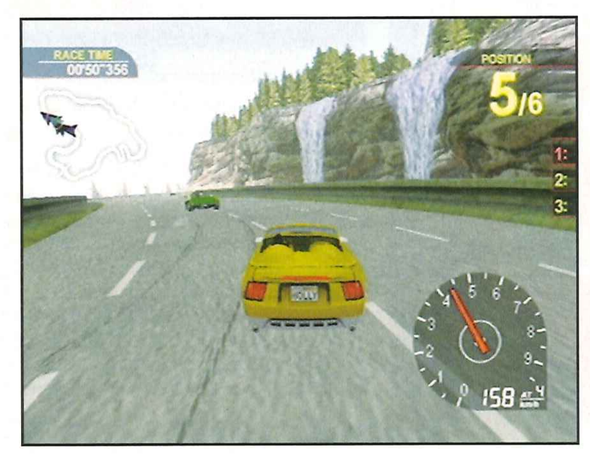
El primer y único juego de pinball para Dreamcast ofrece una muy buena factura técnica y muchas horas de diversión.

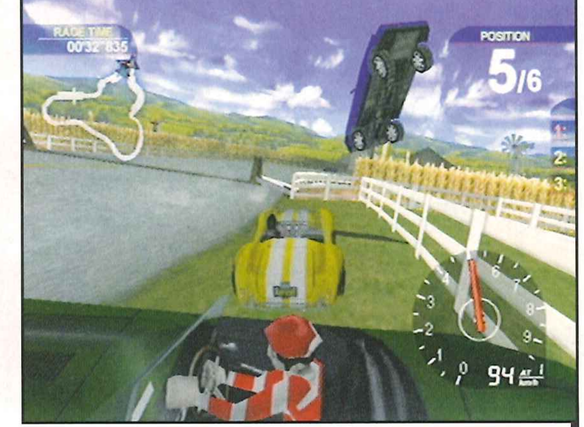


EXHIBITION OF SPEED

Llegan nuevos bólidos a Dreamcast, pero **no han hecho la puesta a punto.** ¡Así no pueden pasar nuestra ITV!

- Tipo de juego: **Velocidad**
- Compañía: **TITUS** *www.titusgames.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (5 bloques de memoria)**
- Internet: **No**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**





La velocidad y los exagerados rebotes contra los bordes de la pista hacen que nos metamos en "fregados" como éste.

Ante todo, tenemos que decir que ésta es la continuación de «Roadsters», un juego que pasó sin pena ni gloria por nuestra consola. ¿Habrá aprendido de sus errores?

El modo Trofeo vuelve a repetir igual planteamiento: elegimos un conductor y nos compramos un vehículo que nos podamos permitir con el presupuesto inicial. Luego, con los premios que nos dan en las sucesivas carreras, es posible adquirir mejoras para el coche, o cambiar a uno nuevo. Vale, no es nada original, pero sería efectivo si estuviera bien llevado a la práctica. Sin embargo, por desgracia no ha sido así.

LOS CIRCUITOS SON VISTOSOS, aunque abunda el "popping", y los vehículos, pese a que no están mal modelados, son ficticios y, en la mayoría de los casos, bastante feos. Además, su comportamiento es irreal, y en ocasiones tenemos la sensación de conducir en una pista de patinaje.

Por si esto fuera poco, la carrera se ralentiza incluso cuando sólo se encuentra nuestro coche en la pantalla.

Del modo multijugador no hay mucho que decir, salvo que añade a estos defectos una niebla espesísima.

En fin, que con la enorme rivalidad que existe entre los simuladores de carreras en Dreamcast, las perspectivas de éxito de un juego como «EOS» son muy escasas. ■

CUATRO PILOTOS EN MEDIO DE LA NIEBLA





Para huir de la monotonía que impregna el juego, podemos probar las carreras de cuatro jugadores a pantalla partida, lo que aumenta un poco la diversión... aunque no demasiado, por culpa del deficiente control. Además, en este modo el nivel gráfico baja considerablemente, con un molesto efecto niebla.



Algunos de los escenarios tienen un aspecto bastante resultón, pero poco más.





Aunque los bólidos no están mal modelados, su aspecto en carrera es bastante pobre.

▲ Nos encanta: Los vehículos que podemos ir comprando y los circuitos son bastante variados.

▼ Podía haberse mejorado: Los modos de juego son escasos y están faltos de imaginación. Para colmo, tiene fallos técnicos imperdonables en Dreamcast.

Valoración

Además de no ser original, resulta muy aburrido, y no tiene el nivel técnico exigible a los juegos para una consola de 128 bits.



En un mes en el que celebramos el cumpleaños de Sonic, era inevitable que el erizo azul de Sega fuese el protagonista de la Zona Abierta. Estamos seguros de que su segunda aventura para Dreamcast se va a poner muy pronto en el primer puesto de las listas de ventas, porque se trata de uno de los personajes más apreciados por todos.



LA ENCUESTA

En este año y pico que hemos estado con vosotros, no habéis dejado de colaborar ni un mes en esta sección, en la que hemos conocido vuestra opinión sobre un montón de temas en torno a Dreamcast.

El mes pasado planteamos una pregunta con el fin de conocer cuál es vuestra pauta a la hora de comprar un juego. Podíamos así ver en qué medida os han servido nuestros comentarios y consejos acerca del montón de títulos de Dreamcast que hemos venido comentando en todo este tiempo. La pregunta era: "A la hora de comprarte un juego, ¿en qué te fijas?" Y las posibles respuestas eran: "miro las notas que dais y compro los mejores"; "no hago caso a las notas; compro los que me interesan"; "procuro probarlos antes de decidir cuál comprar", o "me decido en función del precio del juego".

Tras el recuento de vuestras votaciones, éste ha sido el resultado:



Vuestra opinión está dividida entre las tres primeras opciones (por lo que se ve, el precio no es casi determinante para vosotros); pero aunque no sea por mucho, la mayoría de vosotros, antes de comprar un juego, prefiere leer nuestros comentarios y ver la nota que le hemos dado. Como ya sabéis, este es nuestro último número (snif, snif...), pero esto no significa que os vayáis a quedar sin nuestras recomendaciones. Y es que, el mes que viene, todos los que hemos hecho la Revista Oficial Dreamcast (con todo el cariño del mundo, dicho sea de paso) os esperamos en Hobby Consolas, nuestra revista hermana. Allí seguiréis teniendo una referencia a la hora de comprar.

LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

Con «Skies of Arcadia» a la cabeza, la lista de los juegos más vendidos en este mes está plagada de títulos con auténtica solera. Y los más avispados ya os habréis dado cuenta del denominador común de todos ellos: estos diez títulos han sido desarrollados por Sega.

(Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Skies of Arcadia
2	The House of the Dead 2
3	Soul Calibur
4	Virtua Tennis
5	Jet Set Radio
6	Crazy Taxi
7	Metropolis Street Racer
8	Shenmue
9	Daytona USA 2001
10	Jet Set Radio

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1	Virtua Tennis
2	Shenmue
3	Resident Evil Code: Veronica
4	Soul Calibur
5	Metropolis Street Racer
6	Phantasy Star Online
7	Jet Set Radio
8	Sonic Adventure
9	Skies of Arcadia
10	Quake III Arena



LA AVENTURA DE TU VIDA. «Shenmue» ha sido considerado en todo el mundo la mejor aventura vista en ninguna consola. Por algo será, ¿no?

EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Ésta es la lista en que, mes tras mes, habéis votado por vuestro juegos favoritos. A lo largo de este tiempo, muchos han ido entrando, pero sólo los mejores se han mantenido en ella. Al final, podemos decir que, salvo algún que otro título que podamos echar de menos, ésta es la lista con los juegos que más os han gustado en estos diecinueve números.

1	Shenmue
2	Resident Evil Code: Veronica
3	Virtua Tennis
4	Soul Calibur
5	Metropolis Street Racer
6	Skies of Arcadia
7	Sonic Adventure
8	Crazy Taxi
9	Phantasy Star Online
10	Grandia 2

punto crítico

Aquí tenéis algunas de las aportaciones que nos han llegado para opinar sobre «Confidential Mission», el juego de disparos de Sega. A sus autores, gracias por haber soltado el gatillo... al menos durante un rato.

Carlos Trujillo:

Considero que «Confidential Mission» es un juego bastante bueno, variado, suficientemente difícil... Pero en mi ya bastante dilatada experiencia de jugón en las recreativas de mi barrio, «The Lost World» sigue siendo, sin duda, la mejor apuesta en el género de disparos, un juego muy largo, difícil a más no poder, y con un argumento que se separa un poco de la película. ¿Por qué no lo sacarán de una vez en Dreamcast?



"Checulini"

La verdad es que me ha encantado, sólo que me ha parecido un poco corto. Y además, sin la pistola no es tan emocionante

José Antonio Pacheco:

Como juego de disparos, «Confidential Mission» me parece una pasada, con unos gráficos que son de lo mejor que se puede ver en el género. Además, voy a tener la pistola en muy poco tiempo y ¡no voy a poder parar de apretar el gatillo!



"Elfo 7":

Cuando jugué por primera vez (en unos salones arcade) con «Confidential Mission», no me llamó mucho la atención; incluso me pareció un juego tirando a malo. Pero poco a poco me fui viciando, y al final el juego ha resultado ser de lo más divertido. Eso sí, que quede claro que «The House of the Dead 2» me sigue pareciendo bastante mejor.

"Kiyo":

Un día entré en unos recreativos y vi una nueva máquina de disparos, «Confidential MIssion». Tras echar unas partidas me di cuenta de que estaba ante uno de los mejores títulos en su género y me puse a soñar que podría aparecer una versión para Dreamcast... Al mes siguiente, leí en vuestra revista que Sega



estaba preparándolo para nuestra consola blanca. ¡Mi sueño se estaba haciendo realidad! Dos palabras: gracias, Sega.

"Barbanegra"

La conversión que han hecho en Sega para nuestra consola está bastante bien adaptada. Y los gráficos son estupendos, sobre todo cuando juego en la tele grande del salón. Lo único que no me mola es que el juego, incluso en nivel difícil, es muy sencillo (yo juego con la pistola) y tres fases son muy pocas.

LA OPINIÓN

Ésta es una de las secciones que más nos ha molado preparar mes tras mes, ya que nos ha permitido estar en contacto con vosotros, y conocer vuestras opiniones.

@ "Merece la pena tener una Dreamcast por la maravilla de juegos que tiene, como el «Soul Calibur», «Shenmue», «Virtua Tennis»...".

"Stroggo"

@ "He comprado hace poco «Dead or Alive 2» y sus gráficos son estupendos, pero según mi opinión, el número de personajes se queda corto".

Osvaldo

@ "Os escribo para contaros que gracias al mejor juego arcade, he conocido al mejor grupo musical. Me estoy refiriendo a «Crazy Taxi», que es la caña de España, y al grupo Offspring. ¡Es el juego más divertido del mundo!".

J. García

@ "«Metropolis Street Racer» me ha parecido un juego fantástico, tanto en gráficos, como en sonido, control, y grado de detalle. Sería el juego perfecto si su dificultad no fuera tan alta".

"Speedboy"

@ "No entiendo el 5 que le habéis puesto a «Daytona USA 2001», siendo el juegazo que es, ni el 9 de «Grandia 2» o «Skies of Arcadia»: ¡pero si son los dos mejores juegos de Dreamcast, y ambos se merecen un 10 como una catedral! Por otra parte, me parece bastante mal que Sega esté programando juegos para otras consolas que es probable que no salgan para Dreamcast. ¿Dónde está ese supuesto apoyo que tendríamos los usuarios?.

José Mª Echauri

@ "Me parece una pasada que estemos pagando 2750 pelas al mes para que juegos como «Daytona USA 2000», que podía tenerla, no lleve opción online."

Juan Alabor

@ "A mí, «Phantasy Star Online» no me ha convencido tanto como a otros. Su control es muy pesado y las partidas offline son monótonas y repetitivas. Prefiero «Skies of Arcadia»."

P.J. Totana

@ "Dreamcast, con sus juegazos, nos ha demostrado ya que su potencial es muy superior al de cualquier otra consola que pueda haber en el mercado. Pero como no hay nada perfecto, aún falta el juego de fútbol definitivo. Así que, Sega, ¡manos a la obra!".

"Eibo"

@ "Tengo el estupendo «Skies of Arcadia» y me parece muchísimo mejor que «Final Fantasy IX» de PlayStation."

C. Ramírez

@ "Dreamcast es ahora la mejor consola del mercado, y a ello ha contribuido el estupendo «Jet Set Radio», el juego más divertido del mundo. Eso sí, el mejor juego de lucha sigue siendo «Soul Calibur», un juegazo por el que no pasa el tiempo: si lo sacaran ahora, daría perfectamente el pego".

"Elfo 7"

@ "Para mí, «Shenmue» es un juego malísimo, corto, y una tontería. «Metropolis Street Racer» le da mil vueltas".

Juan Lozano

S.O.S Dreamcast

El servicio de urgencias de la Revista Oficial Dreamcast sigue manos a la obra para responder a todas aquellas cuestiones que os han estado quitando el sueño en los últimos treinta días.

CON COCHES Y A LO LOCO

Entre baño y baño, Jorge Toledo, de Gran Canaria, se echa sus buenas partiditas con el frenético «Super Runabout».

¿Cómo puedo conseguir todos los coches y todos los emblemas? ¿Cuántos hay?

ROD: Mira, Jorge... a lo largo de este divertido juego de Climax hay 30 emblemas, que son los que desbloquean nuevos coches, y dos juegos para la VM. Algunos de ellos se consiguen tan solo al acabar algunas misiones, mientras que los otros se encuentran escondidos en algunos rincones recónditos de la ciudad, así que ármate de paciencia ¡y a buscarlos!



PERIFÉRICOS INCOMPATIBLES

A Manuel le mola un periférico más que un helado en la puerta de un colegio (vaya, nos parece que la frase no era así).

Me acabo de comprar «The House of the Dead 2» con la pistola y estoy pensando comprar el cable VGA Box. ¿Se puede jugar con la pistola en el monitor del ordenador?

ROD: Te aseguramos que lo hemos intentado, pero no hay manera de utilizar la pistola, ni en el monitor del PC, ni en las televisiones de 100 hertzios. Ahora, que comprar un VGA-Box sigue siendo una gran idea para admirar la altísima resolución de los gráficos de Dreamcast.

AQUÍ, DESHOJANDO LA MARGARITA

Diego Aguilar dice haber escuchado ciertos rumores sobre «Heroes of Might & Magic».

¿Es verdad que se canceló su desarrollo? ¿Y si no, llegaremos a verlo en España?



ROD: Los chicos de 3DO ya han terminado la conversión de este juego, y en los USA saldrá el 15 de julio. Lo va a lanzar Ubi Soft, pero aún no ha dicho nada sobre si lo traerán a España o no.

A VUELTAS CON BLEEMCAST

En Almendralejo vive Félix (al menos, eso es lo que nos dice, y ¿por qué no le vamos a creer?), y quiere que le expliquemos qué es eso del "Bleemcast". Por su parte, Juan Pedro va un poco más al grano.

¿Merece la pena gastarse en él la pasta?

ROD: Vayamos por partes. El "Bleemcast" es un disco de sistema desarrollado por un grupo americano, que se dijo que incluiría un montón de títulos de PlayStation para ser jugados en Dreamcast. Después de mucho tiempo oyendo hablar de él, ahora ha salido en Estados Unidos con "ligeras" modificaciones: en vez de un solo disco con muchos juegos, lo que se vende es uno para cada título. Los que van a lanzar, de momento, son «Gran Turismo 2», «Metal Gear Solid» y «Final Fantasy IX», y os aseguramos que mejoran enormemente los gráficos de la consola de Sony (a la que no le hace nada de gracia el invento, por cierto). Bleemcast no ha salido en España, así que el que lo quiera tiene que buscarlo en las tiendas de importación.

¡A POR TODOS LOS SECRETOS!

Al simpático Arnau lo que le gusta es poder cambiar los vestiditos de las muñecas de «Dead or Alive 2» (¡!).

¿Hay algún traje adicional? ¿Y podemos jugar con algún personaje secreto?

ROD: Pues claro que sí, Arnau, que no te vas a quedar con las ganas. Cada personaje tiene al principio dos vestidos diferentes, y puedes sacar otros (alguno tiene hasta cinco trajes) terminando el juego con cada luchador en el modo historia, una o más veces. También hay dos personajes ocultos: Tengu y Bayman. El primero aparece tras jugar unas 6 horas, mientras que podrás luchar con Bayman si acabas el modo historia con los 12 personajes originales en cualquier nivel de dificultad.

En «Skies of Arcadia», ¿dónde se encuentra Robinson, el marido de Polly?

ROD: En su barco hundido, en la Gruta Oscura. ¿Y si echas un vistazo a la guía de este mes?

¡QUÉ GRAN JUEGO ESTE «FUR FIGHTERS»!

Su nick es "Trampas", pero en vez de un truco para "hacerlas", nos pide un consejo para este simpático juego de Bizarre.

Estoy atascado con el jefe final de la ciudad de los dinosaurios, Dinotópolis, y no sé qué hacer para matar a la mujer del Canguro...

ROD: Hombre, Trampas, no seas tan drástico. La solución no está en cargarte a la inmensa Esmeralda (en el sentido más estricto, pues la pobre ha sido mutada). Tienes que "acabar con ella" y la cosa no es nada sencilla. Si te fijas, tanto tú como ella estáis sobre unos grandes flotadores en una mortal piscina de lava. Ni las balas ni esos misiles pueden hacerla el más mínimo daño, pero... ¿no se te ha ocurrido desinflar los flotadores donde se encuentra? Para pinchar cada flotador, apunta y dispara unas cuantas veces a la válvula para inflarlos. Como ves, más vale maña que fuerza.



BUSCANDO PIEDRAS CON SONIC

Y desde Terrassa nos envía su mensaje el amable Óscar Gil, que está más perdido en «Sonic Adventure» que un chino en una convención de otorrinolaringólogos...

Estoy en Mystic Ruins y necesito una piedra que abre una puerta de hielo. La he buscado por todas partes, pero no hay forma de hallarla. ¿Sabéis dónde está la dichosa llave?



ROD: A lo mejor, lo que pasa es que buscas la llave como un loco, pero en el sitio equivocado, o sea, en Mystic Ruins. Y la llave, una piedra azul, no está allí, sino en la ciudad. Tienes que buscar un estrecho callejón muy cerca de la entrada a Casinópolis. No es fácil de encontrar, pero no desesperes. Una vez que tengas la piedra en tu poder, ve hacia la estación, y allí coge el tren que te llevará de nuevo a Mystic Ruins. Ya sólo te queda abrir la puerta de hielo.

Aunque la Revista Oficial Dreamcast deje de editarse, en Hobby Consolas seguiréis teniendo un lugar donde plantear todas las dudas que os surjan sobre la consola de Sega y sus juegos. Enviad vuestros e-mail a: telefonorojo@hobbyconsolas.es

Guía de Compras

Este mes ha llegado un ramillete de títulos de lujo, y de los géneros más variados. «Sonic Adventure 2» nos trae las plataformas; «Crazy Taxi 2», la velocidad; la acción viene con los disparos de «Unreal», y la aventura llega con «Alone in the Dark IV». ¡Vaya verano, señores!

VELOCIDAD

18 WHEELER

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una perfecta conversión de la recreativa, con carreras de camiones de gran tonelaje por las carreteras de los USA. Técnicamente, tiene un acabado soberbio y los camiones gozan de una física estupenda, si bien adolece de una vida demasiado corta, lo que le resta puntos en nuestra nota final.

Puntuación.................................. 7

24 HORAS DE LE MANS

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

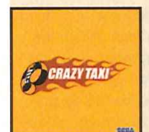


Nos encontramos ante un juego que, a primera vista, parece que basa todo su interés en la carrera que le da título. Sin embargo, y pese a que la opción para jugar durante un día entero es lo más llamativo, tanto sus gráficos como sus variados modos de juego le dan un interés especial.

Puntuación.................................. 8

CRAZY TAXI

Compañía: **HITMAKER**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Ésta es una de las mejores conversiones de recreativa que se han hecho para Dreamcast. La idea de que parte es muy original, y jugar con él es una experiencia de lo más divertida. Tiene un ritmo frenético y una banda sonora de lo más cañera. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación.................................. 9

CRAZY TAXI 2

Compañía: **HITMAKER**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **6.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La segunda parte del arcade de Sega calca la mecánica y la forma de juego de su predecesor, con lo que ofrece mucha diversión y un alto poder de adicción. Con nuevos personajes y corriendo por Nueva York, el juego incluye mejoras gráficas y nuevos movimientos, aunque no es tan original...

Puntuación.................................. 9

DAYTONA USA 2001

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Estamos ante una buena versión para Dreamcast del clásico de recreativa de Sega, con un espíritu muy arcade unido a un apartado técnico muy notable. Pero se trata de un juego pensado para jugarse online, y como aquí finalmente no tiene esa opción, se queda muy corto de coches y circuitos.

Puntuación.................................. 5

DUCATI WORLD

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

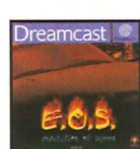


Este simulador de motos tiene a la potente escudería italiana como principal reclamo, si bien es demasiado soso y ofrece poco juego a la competición. Es, junto a «Suzuki Alstare», el unico juego de carreras de motos que podemos disfrutar en nuestra consola, pero no llega siquiera al aprobado.

Puntuación.................................. 4

EXHIBITION OF SPEED

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Con un título sugerente, pero que se queda sólo en eso, la segunda parte del flojillo «Roadsters» vuelve a profundizar en los mismos errores de aquél: coches irreales, modos de juego escasos y carentes de imaginación, y un acabado repleto de fallos técnicos, impropios de nuestra consola.

Puntuación.................................. 3

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este simulador de F-1 conjuga la licencia de la FIA, los logros de su predecesor y varias mejoras, sobre todo en lo referente al control de los bólidos y en la sensación de velocidad. Es un simulador correcto, pero las novedades no parecen justificar su compra si se tiene el anterior.

Puntuación.................................. 7

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El último simulador de F-1 de Video Systems nos ofrece un plus de realismo que le permite ser el más correcto del género. Tiene fidelidad absoluta en casi todos los aspectos de un campeonato, lo que implica una elevada dificultad y una larga curva de aprendizaje. Ideal para expertos.

Puntuación.................................. 8

FERRARI 355 CHALLENGE

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **3.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin lugar a dudas, es el simulador de velocidad más realista que jamás se haya visto en ninguna consola. Imita con tal perfección el sistema de conducción del modelo Ferrari 355, que hacen falta muchas horas de entrenamiento para cogerle el control. Una obra maestra altamente recomendable.

Puntuación.................................. 9

LOONEY TUNES SPACE RACE

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

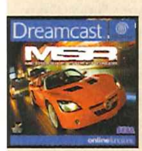


Los personajes de la Warner protagonizan un juego de carreras locas al estilo «Wacky Races». Su simpatía inunda cada minuto de juego, y la diversión se multiplica con la posibilidad de usar un montón de objetos marca ACME contra nuestros rivales. Algo infantil, pero muy entretenido.

Puntuación.................................. 7

METROPOLIS STREET RACER

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador genial, que combina unos circuitos excelentes, que nos llevan por calles reales de Londres, Tokio y San Francisco, un montón de modelos de coches verdaderos, y unos modos de juego que aseguran meses de vida, tanto jugando en individual como en compañía de amigos.

Puntuación.................................. 9

VELOCIDAD

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Creado por Ubi Soft, este simulador de carreras de F-1, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., es una buena opción. Presenta un control realista, por lo que cuesta bastante adaptarse a él en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación................................... 6

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, unidos a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación................................... 7

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Las ya tradicionales carreras por San Fco. de esta serie llegan esta vez en versión futurista, con escenarios y coches alusivos a la fecha del título. Se mantiene el espíritu arcade de siempre, y tanto el modo batalla como el de cuatro jugadores le dan un poco de variedad a un juego correcto.

Puntuación................................... 6

SEGA GT

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Lo más parecido que hay en nuestra consola a «Gran Turismo». Tiene muchos vehículos (hay modelos occidentales que no estaban en la versión japonesa), y una cantidad de opciones mecánicas y jugables que lo convierten en un juego de lo más recomendable para los fans de la velocidad.

Puntuación................................... 8

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **3.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una buena conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Los gráficos son casi idénticos (o sea, excelentes), aunque se queda un poco corto en jugabilidad al lado de los mejores títulos del género.

Puntuación................................... 8

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos muy buenos, y su jugabilidad también es bastante alta.

Puntuación................................... 8

STAR WARS EPISODE I RACER

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

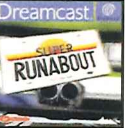


El primer juego de la saga "Star Wars" nos propone competir en las carreras de podracers del "Episodio I". Buenos gráficos y alta sensación de velocidad. Lo que falla es el extraño control y el hecho de ser una versión calcada de la de PC, sin ofrecer ninguna novedad en nuestra consola.

Puntuación................................... 7

SUPER RUNABOUT

Compañía: **CLIMAX**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego que comparte el planteamiento loco de «Crazy Taxi», y se basa más en completar misiones por las calles de la ciudad sin regla alguna, que en echar carreras. Buenos gráficos, vehículos para dar y tomar, y una diversión asegurada. Si os gusta la idea, tenedlo muy en cuenta.

Puntuación................................... 8

TOY RACER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **1.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Los juguetes rebeldes de «Toy Commander» vuelven para echarnos unas carreras. Aunque técnicamente no va muy allá, tiene tres virtudes: es el primer juego con carreras online en tiempo real, una parte de los beneficios de su venta es para una causa benéfica, ¡y además sale baratísimo!

Puntuación................................... 6

VANISHING POINT

Compañía: **CLOCKWORK GAMES**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

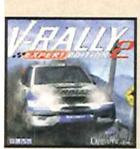


Este juego de carreras con casi 40 turismos de las mejores marcas del mundo, puede mirar sin tener que pestañear al otro grande, «Metropolis Street Racer». Y esto es gracias a un genial apartado técnico, de dejar con la boca abierta, y un concepto de carreras muy divertido. Imprescindible.

Puntuación................................... 9

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía: **EDEN STUDIOS**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación................................... 9

WACKY RACES

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Gráficos que "clavan" a los dibujos animados, coloridos y simpáticos. Un montón de retos le dotan además de bastante vida, y llega a enganchar a cualquier amante del género, tenga la edad que tenga.

Puntuación................................... 8

ACCIÓN

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Compañía: **3DO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El sargento Hawk tiene que enfrentarse él solito a todo el ejército de muñecos marrones. Para ello cuenta con un montón de armas y un planteamiento de juego original al principio, pero que termina por hacerse repetitivo. El modo para cuatro jugadores no consigue que suba el nivel.

Puntuación................................... 5

BANGAI-O

Compañía: **SWING**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un matamarcianos con una estética manga en sus secuencias entre fases, que nos pone a los mandos de un robot. Es bastante largo (tiene 44 fases), pero al mismo tiempo tiene un nivel de dificultad elevado en extremo. En definitiva, un juego sin mucho empaque, sólo para fanáticos.

Puntuación................................... 5

CHARGE'N BLAST

Compañía: **XICAT**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Pese a que su concepto no sería para nadie el colmo de la originalidad, al tener que combatir hordas de marcianos a base de cargar nuestro arma, apuntar y tirar, la acción que nos ofrece es diferente a la de cualquier otro juego de Dreamcast. El juego es divertidillo, sobre todo jugando a dobles.

Puntuación................................... 5

CONFIDENTIAL MISSION

Compañía: **HITMAKER**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Un nuevo juego en el que podemos utilizar la pistola de Dreamcast, que nos pone en la piel de Howard Gibson, un agente secreto clónico de James Bond, para acabar con todo un grupo terrorista. Se trata de una conversión clavada del arcade, y técnicamente perfecto. ¡Pero muy corto!

Puntuación................................... 8

DINOSAURIO

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.995 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

Esta adaptación de la película de Disney nos permite tomar el papel de tres dinosaurios con diferentes habilidades, que debemos alternar para ir resolviendo las diferentes misiones que se nos proponen. Vista aérea, personajes pequeños y un planteamiento infantil completan la oferta.

Puntuación.................................. 6

FUR FIGHTERS

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación.................................. 7

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria, «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es su opción multijugador.

Puntuación.................................. 6

GRAND THEFT AUTO 2

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

Un juego que ya era muy conocido antes de llegar a nuestra consola, y que en esta versión mantiene el mismo planteamiento de toda la vida: tenemos que cumplir misiones al servicio de la mafia. Sus gráficos no son nada del otro mundo, pero al menos resulta entretenido.

Puntuación.................................. 7

GUN BIRD 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

Capcom ha convertido una de sus recreativas, que nos mete en la piel de siete personajes para avanzar al más puro estilo de los mata-mata clásicos. No se le puede achacar mucho a nivel técnico, pero es demasiado corto, y también confuso debido a los miles de disparos de los enemigos.

Puntuación.................................. 5

JEDI POWER BATTLES

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

Aunque el juego llegó a PlayStation hace varios meses, la tardanza en venir a nuestra consola ha permitido que se le incluyan numerosas mejoras, tanto a nivel gráfico, con personajes más grandes y una resolución mayor, como jugable, con la inclusión de dos modos de juego nuevos.

Puntuación.................................. 8

JET SET RADIO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

Sega nos trae un juego moderno como pocos: sus protagonistas son unos patinadores que pintan graffiti, tiene una banda sonora que quita el hipo, y por encima de todo destacan unos gráficos que mezclan la estética del dibujo animado con una calidad y unas animaciones sobresalientes. Genial.

Puntuación.................................. 10

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción, en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo diparos a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación.................................. 7

NIGHTMARE CREATURES 2

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

De la mano de Kalisto, un juego especialmente recomendado para los amantes de los sustos, de las películas gore y de los juegos de acción. El argumento es bueno, pero el juego no engancha como debería al tener un componente técnico flojillo y un sistema de combate demasiado simple.

Puntuación.................................. 6

QUAKE III ARENA

Compañía: **ID SOFTWARE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Uno de los grandes clásicos del juego online para PC llega a nuestra consola en una conversión magnífica, que no pierde ni un ápice de calidad gráfica y es capaz de mantener una velocidad de acción impresionante mientras estamos disputando sus geniales partidas en la red.

Puntuación.................................. 10

SILENT SCOPE

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

La conocida recreativa del francotirador llega a Dreamcast en una conversión que conserva el mismo nivel gráfico, pero que nos guarda la sorpresa (negativa) de no ser compatible con la pistola. Por lo demás, resulta muy divertido mientras dura, porque su duración se nos antoja demasiado corta.

Puntuación.................................. 7

STAR WARS DEMOLITION

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Este juego aprovecha el tirón de la saga Star Wars para plantearnos unas insulsas batallas con los personajes más famosos de la galaxia a bordo de los vehículos que les caracterizan. La niebla es común a todos los escenarios, y el interés de los combates decae con demasiada rapidez.

Puntuación.................................. 4

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **6.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestro objetivo es cargarnos a todos los zombies y demás bichejos de la misma calaña que nos vayamos encontrando. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast, por supuesto.

Puntuación.................................. 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Tiene unos estupendos gráficos 3D, aunque es un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación.................................. 7

UNREAL TOURNAMENT

Compañía: **SECRET LEVEL**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Dispuesto a batirse en duelo con «Quake», este "peazo" de juego ofrece un montón de opciones de combate: en solitario, con amigos a pantalla partida, o en batallas online para 8 jugadores. Es una conversión perfecta del juego de PC, y en lo puramente técnico, se sale. Una joya llena de acción.

Puntuación.................................. 10

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Este beat´em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Los gráficos son impactantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación.................................. 6

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

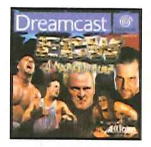


Este juego nos propone coger una bicicleta para hacer las más increíbles y locas piruetas que nos podamos imaginar. Con ¡más de 1.300! movimientos y una gran jugabilidad, el juego hace las delicias de los fans de los deportes de riesgo, si bien es cierto que, técnicamente, es un pelín flojo.

Puntuación.................................. 7

ECW ANARCHY RULZ

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego de lucha extrema brilla por su número de luchadores y por su enorme cantidad de opciones. Pero su pobre nivel técnico, sus gráficos mediocres y su escasa jugabilidad (con muy pocos golpes) lo hacen sólo recomendable para fanáticos incondicionales de este... ¿deporte?

Puntuación.................................. 4

ESPN INT. TRACK & FIELD

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La saga más conocida (y reconocida) del atletismo y la gimnasia en videojuego llega a Dreamcast con toda la jugabilidad y diversión que le caracteriza. Su control es sencillo e intuitivo, pero tiene un apartado gráfico muy descuidado, con muchos detalles en que falta calidad visual.

Puntuación.................................. 7

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Compañía: **VIRGIN**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de fútbol de Virgin nos invita a jugar al fútbol en liga europea, con equipos, jugadores y campos reales. Tiene mejor voluntad que resultados, pues la dureza e imprecisión del control, así como la poco ajustada inteligencia de los jugadores, le restan bastantes enteros.

Puntuación.................................. 6

NBA 2000

Compañía: **VISUAL CONCEPTS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de básket más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. La calidad de los gráficos es apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación.................................. 9

NBA HOOPZ

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Midway nos ofrece otra revisión de su saga «NBA Jam», como hizo con «NBA Showtime», en la que mantiene su puro estilo arcade en partidos de básket, con tres jugadores por equipo, y con varias mejoras técnicas y de juego, que lo hacen una buena opción si te gustó el anterior.

Puntuación.................................. 8

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación.................................. 7

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Los movimientos son de lo más divertido, y mantienen el realismo sin perder nunca el sentido del humor.

Puntuación.................................. 8

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La segunda parte del juego de Midway ha sabido conservar toda la gracia del original, pero mejora las animaciones y la apariencia de los personajes (con varios fichajes). Además, ha perfeccionado los modos de juego hasta conseguir que la jugabilidad suba todavía más enteros.

Puntuación.................................. 9

SEGA EXTREME SPORTS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Con él practicamos los deportes más extremos, (ala delta, snowboard, parapente o puenting), y sólo corremos el riesgo de que el mando se queme de tanto jugar. Elevadísima calidad gráfica y una sensación de velocidad muy alta. Su único pero es que algunos deportes resultan muy sosos.

Puntuación.................................. 8

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Todos los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase. Buenos gráficos y jugabilidad, pero sin aportar novedades respecto al original.

Puntuación.................................. 8

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una segunda parte que mejora al original, sobre todo en lo que se refiere a su mayor variedad de objetivos, y nuevas opciones de juego para dos jugadores. Como novedad, también incluye dos completos editores de personajes y de pistas. Ahora, que técnicamente es muy similar al primero.

Puntuación.................................. 9

UEFA DREAM SOCCER

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **3.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los chicos de Silicon Dreams cambian de nombre al tercer juego de la saga «Worldwide Soccer», y le añaden diversas novedades, como la presencia de equipos femeninos o los comentaristas en castellano. Más jugabilidad que en sus antecesores, pero sin llegar a lo máximo.

Puntuación.................................. 7

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. A pesar de todo, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación.................................. 6

VIRTUA ATHLETE 2K

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sega nos da atletismo en estado puro con este divertidísimo simulador, sobre todo en su modo para cuatro jugadores. Tiene unos gráficos y unas animaciones estupendas, y funciona con el control típico de machacar botones. Su gran defecto es que se queda corto de pruebas: sólo siete.

Puntuación.................................. 7

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **3.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su estilo arcade, que perjudica la jugabilidad y el realismo.

Puntuación.................................. 8

VIRTUA TENNIS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sin duda, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma. Conjuga una jugabilidad sin límites con un montón de tenistas y pistas que redundan en una larguísima vida. Su modo multijugador es todo adicción. Si todavía no lo has probado, corre a por él.

Puntuación....................................10

WWW 2000 EURO EDITION

Compañía: **VIRGIN**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

El simulador de fútbol de Virgin nos invita a jugar al fútbol en liga europea, con equipos, jugadores y campos reales. Tiene mejor voluntad que resultados, pues la dureza e imprecisión del control, así como la poco ajustada inteligencia de los jugadores, le restan bastantes enteros.

Puntuación.................................... 6

CAPCOM VS SNK

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Los mejores personajes de dos compañías tan clásicas en el género como Capcom y SNK se enfrentan en el mejor juego de lucha en 2D para Dreamcast. Ritmo frenético en los combates, Super Special Moves, escenarios interactivos y, sobre todo, mucha, mucha jugabilidad.

Puntuación.................................... 9

DEAD OR ALIVE 2

Compañía: **TECMO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Junto a «Soul Calibur», el mejor exponente del género en nuestra consola. Combina el atractivo de sus chicas, un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los aficionados a las tortas virtuales.

Puntuación.................................... 9

FIGHTING VIPERS 2

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Aunque son pocos, los luchadores más raros y estrafalarios del género nos regalan un montón de horas de diversión en esta nueva versión del clásico de Saturn. Técnicamente es correcto, pero quizás su control sea demasiado simple y además, pide a gritos el modo "historia" que le falta.

Puntuación.................................... 7

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D... pero aún sin él, gracias a sus geniales gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es una gran opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación.................................... 9

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **4.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación.................................... 9

POWER STONE 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La segunda parte de este juego tiene la virtud de no ser sólo una continuación con más personajes y alguna que otra mejora gráfica, sino que se desmarca de su original planteando unas peleas para cuatro jugadores en las que sigue habiendo total interacción con los distintos escenarios.

Puntuación.................................... 9

PROJECT JUSTICE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La tercera parte de la saga «Rival Schools» llega a Dreamcast para que nosotros nos liemos a guantazo limpio en el Instituto. Combates en equipo, rápidos y en amplios escenarios 3D. Un montón de personajes con un diseño muy manga y lleno de humor, para un juego divertidísimo.

Puntuación.................................... 8

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **3.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sin ninguna duda, éste es uno de los mejores juegos de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación.................................... 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Una nueva entrega de la inagotable saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y un buen catálogo de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico. Se queda algo antiguo.

Puntuación.................................... 6

SF III THIRD STRIKE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

El mejor «Street Fighter» de la prolífica saga de lucha en 2D de Capcom. La vuelta de la popular Chun-Li marca la pauta, y además disponemos de una gran cantidad de luchadores. Los nuevos "super art moves" son golpes especiales alucinantes, que aumentan su ya legendaria jugabilidad.

Puntuación.................................... 7

SPAWN

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Un innovador juego de lucha en 3 dimensiones que nos lleva hasta el Infierno. Preparáos para un apartado técnico de excepción y frenéticos combates multijugador entre los personajes creados por Todd McFarlane. Y de la mano de Capcom, una compañía que es sinonimo de diversión.

Puntuación.................................... 8

TECH ROMANCER

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación.................................... 6

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de estampar su sello en los 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación.................................... 8

AVENTURA

ALONE IN THE DARK IV

Compañía: **DARKWORKS**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El "survival horror" se viste de gala para dar la bienvenida a este genial título. Con un argumento excelente y un apartado gráfico de órdago a los pares, estamos ante un juego que vale su peso en oro... siempre que hables inglés, pues, inexplicablemente, no ha salido ni traducido, ni subtitulado.

Puntuación................................... 9

CARRIER

Compañía: **JALECO**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Otra pieza clave para nuestra colección de aventuras de miedo, esta vez con un guión que nos lleva hasta un portaaviones donde se ha extendido un virus. Hay monstruos mutantes hasta en la sopa, interesantes puzzles, y una ambientación tétrica digna de la peor de las pesadillas.

Puntuación................................... 8

DINO CRISIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

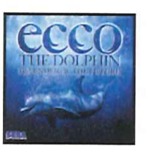


Capcom vuelve a hacer una conversión de una de sus aventuras más famosas, y de nuevo vuelve a dejarnos con sabor agridulce. Por una parte, el juego presenta una trama interesante, y sus dinosaurios aseguran buenos sustos. Sin embargo, casi no tiene novedades respecto al original.

Puntuación................................... 7

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: **APPALOOSA INTERACTIVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación................................... 8

EVIL DEAD

Compañía: **THQ**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Con la jugosa licencia de la saga de "Posesión Infernal", esta aventura podía haber dado más juego; pero la diversión se ha quedado a medio camino, debido a unas animaciones de lo más sosas, un pésimo control y combates y más combates a cada paso que damos. Sólo para fans de la serie.

Puntuación................................... 4

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

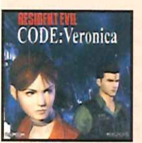


El último capítulo de la saga «Resident Evil» no tiene mejoras técnicas respecto al original de PlayStation, pero sigue siendo una aventura de terror apasionante, llena de acción, sustos y puzzles que ponen a prueba nuestra inteligencia. Si no lo habéis jugado antes, resulta muy recomendable.

Puntuación................................... 8

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



La mejor entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, llena de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación..................................10

SHENMUE

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **6.990 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

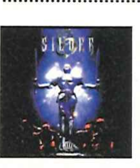


La obra maestra de Yu Suzuki tiene un nivel gráfico extraordinario, lo que le permite ser el juego más realista que se haya visto jamás. Sus tres discos desarrollan una aventura con un planteamiento muy cinematográfico. Es como jugar a vivir, aunque el tema del idioma le resta un punto.

Puntuación................................... 9

SILVER

Compañía: **SPIRAL HOUSE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es casi un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación................................... 8

SOUL REAVER

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un objetivo: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación................................... 7

TOMB RAIDER CHRONICLES

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

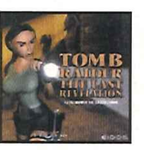


El segundo capítulo que sale en Dreamcast de la saga más famosa del genero aventurero, nos plantea cuatro episodios independientes y muy diferentes entre sí, con lo que el juego gana enteros en variedad y diversión. Su dificultad está más ajustada que nunca. Para fans de la Srta. Croft.

Puntuación................................... 8

TOMB RAIDER IV

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación................................... 7

JUEGOS DE ROL

GRANDIA 2

Compañía: **GAME ARTS**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La segunda parte de este título clásico de Saturn ofrece a todo aficionado un motor gráfico estupendo, una historia interesantísima y el más divertido sistema de combates que conocemos. Es una joya del rol clásico, y su único problema es que requiere tener un buen nivel de inglés.

Puntuación................................... 9

PHANTASY STAR ONLINE

Compañía: **SONIC TEAM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

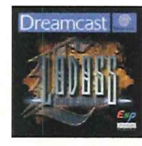


Un juego absolutamente único y revolucionario. Es el primer RPG online de nuestra consola, en el que podemos formar equipo con otros tres jugadores de cualquier parte del mundo para cooperar en una gran epopeya futurista. Y técnicamente, da gloria verlo. ¡Sólo podía ser en Dreamcast!

Puntuación..................................10

RECORD OF LODOSS WAR

Compañía: **SWING! INTERACTIVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Esta adaptación de un conocido manga toma forma de RPG, y nos pone en el papel de un caballero resucitado que debe liberar un mundo fantástico-medieval. Tiene una perspectiva tipo «Diablo», y en sus mazmorras hay batallas constantes. ¡Lástima que no lo hayan traducido!

Puntuación................................... 7

SKIES OF ARCADIA

Compañía: **OVERWORKS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Los cielos de Arcadia son el escenario en el que se desarrolla este título indispensable del rol clásico. Se trata de una larguísima aventura con todos los elementos típicos del género, a los que se suma un ritmo muy cinematográfico, y un apartado técnico soberbio. ¡Y todo, en castellano!

Puntuación................................... 9

102 DÁLMATAS

Compañía: **CRYSTAL DYNAMICS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los más pequeños de la casa encuentran en este título un plataformas con la misión de desbaratar los sádicos planes que la malvada Cruella de Vil tiene con los 100 perritos dálmatas hermanos de sus protagonistas. El juego sigue el argumento de la película de Disney y al estar doblado gana bastante.

Puntuación........ 6

KAO THE KANGAROO

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un nuevo juego con protagonista gracioso y un planteamiento muy infantil. Tiene todo lo que se le pide a un integrante del género (saltos, enemigos, etc.), aunque evidentemente no llega a los niveles de los grandes títulos de nuestra consola, ni en su nivel gráfico ni en el de jugabilidad.

Puntuación........ 6

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación........ 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SONIC TEAM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **3.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Superado por su propia secuela, ya no es quizás el plataformas más frenético, pero posee un encanto que no ha sido superado. Recorremos enormes mundos 3D gráficamente alucinantes, en lucha contra el malvado Dr. Robotnik. Y jugar con los otros personajes sigue siendo divertidísimo.

Puntuación........ 9

■ PLATAFORMAS

SONIC ADVENTURE 2

Compañía: **SONIC TEAM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **6.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



De nuevo tenemos a la mascota azul de Sega corriendo en un título con muchas dosis de velocidad y acción, pero menos aventura que en la primera parte. Técnicamente, está en lo más alto de lo que Dreamcast puede ofrecer. No decepcionará a ningún fan de Sonic. Imprescindible.

Puntuación........ 9

TOY STORY 2

Compañía: **DISNEY**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La versión "jugátil" de la peli de Disney nos pone a dar saltos al mando de Buzz Lightyear por unos amplios escenarios 3D. Sigue el argumento que vimos en el cine, pero mejora el nivel gráfico de las versiones para otras plataformas. Sin embargo, su horrible control le resta muchos puntos.

Puntuación........ 6

COASTER WORKS

Compañía: **XICAT**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



A falta de tener una montaña rusa de verdad en forma de periférico (¿a que no estaría mal?), Proein ha traído este juego, que consiste en ir creando montañas rusas para diferentes parques de atracciones. Es original y divertidillo, pero demasiado corto, y acaba siendo bastante repetitivo.

Puntuación........ 4

IRON ACES

Compañía: **XICAT**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un simulador aéreo que nos lleva a la II Guerra Mundial, en la que nos unimos al bando de los aliados. Nuestra labor se basa en pilotar diversos aviones de guerra en un montón de misiones bélicas. El juego mola, pero que conste que está más orientado a la acción que a la simulación pura.

Puntuación........ 6

■ OTROS GENEROS

MR. DRILLER

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Aunque no sea muy habitual en la compañía, Namco se atreve con un género como el puzzle, y lo hace con una idea brillante y divertida: tenemos que taladrar los bloques de colores del suelo para llegar hasta la parte baja de la pantalla. Lo único que le falla es la falta de un modo versus.

Puntuación........ 6

PRO PINBALL TRILOGY

Compañía: **EMPIRE**
Distribuidora: **PLANETA DE AGOSTINI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego, único en su género, nos pone ante tres mesas de pinball con un aspecto gráfico cuidado hasta el más mínimo detalle y con suficientes opciones de juego para darnos muchas horas de juerga. La física de las bolas es estupenda y los efectos sonoros y de luces, muy efectivos.

Puntuación........ 7

RAINBOW SIX

Compañía: **RED STORM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El primer gran juego de estrategia de Dreamcast nos pone al mando de todo un equipo de acción antiterrorista en una serie de misiones con diversos objetivos. Técnicamente complejo, sus extensos menús recuerdan demasiado su origen del PC. Para aficionados que dominen el inglés.

Puntuación........ 6

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Compañía: **RED STORM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Más que una novedad en toda regla, «Rogue Spear» viene a ser una ampliación de su predecesor, «Rainbow Six», con nuevas misiones, un acabado más cuidado y alguna importante novedad, como la inclusión de opción multijugador. Si te gustó aquél, éste te seguirá encantando.

Puntuación........ 7

SAMBA DE AMIGO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **19.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego musical que tiene la peculiaridad de que se vende junto con un par de maracas, lo que os da una idea de su grado de locura, y nos hace bailar un montón de canciones famosas. Nos parece el instrumento ideal para disfrutar de las fiestas en casa, aunque sale un poco caro.

Puntuación........ 8

SPACE CHANNEL 5

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La reportera Ulala es la protagonista de un peculiar juego musical en Dreamcast que deja el listón muy alto para los demás. Un sencillo concepto, gráficos y coreografías de alucine y, sobre todo, su poder adictivo, le convierten en un juego genial. Su única pega es que se hace corto.

Puntuación........ 9

SONIC SHUFFLE

Compañía: **HUDSON SOFT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

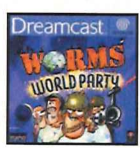


Es el único "party", por ahora, de Dreamcast y está protagonizado por Sonic y su panda. Su aspecto visual a lo «Jet Set Radio» es bonito, pero a la hora de jugarlo pierde enteros por los constantes tiempos de carga y por el escaso protagonismo que le otorga a los eventos multijugador.

Puntuación........ 5

WORMS WORLD PARTY

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Estos belicosos gusanos siguen sin dejar títere con cabeza en un nuevo título que, si jugamos offline, no varía nada de «Worms Armaggedon»: gráficos sosotes, pero efectivos y mucha, mucha juerga. La grata novedad es la posibilidad de echar partidas online con jugadores del resto del mundo.

Puntuación........ 8

SKIES OF ARCADIA 2ª PARTE

El viaje que iniciamos el mes pasado a bordo de esta magnífica aventura por fin llega a su destino. Pero no te creas que todo está hecho ya, porque a los protagonistas del juego todavía les quedan un montón de peripecias que vivir antes de ver el final. Si quieres acompañarlos, ya sabes lo que tienes que hacer: iza las velas, coge el timón y pon rumbo a tu Dreamcast. Ha llegado el momento de ver quién es el rey de los piratas.



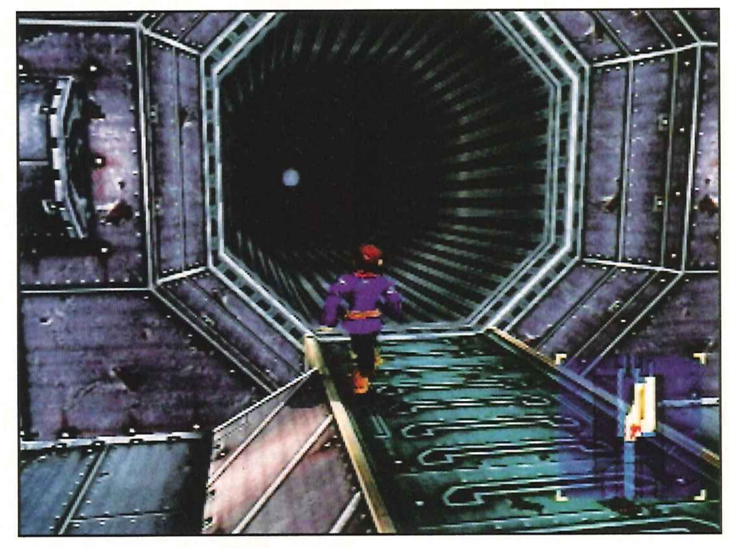
LA GRAN FORTALEZA

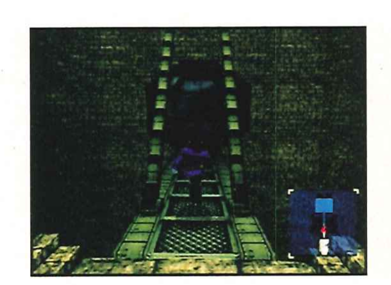
La última aventura de los piratas fue encontrar el tesoro en la isla de Daccat, que podrán vender por veinte mil monedas de oro. Cuando vuelvas a Nasr, te verás envuelto en una ofensiva del imperio Valuan. La ciudad quedará destruida, y los bandidos azules serán hechos prisioneros por Gregorio y llevados a Valua. Una vez en la celda, Gilder logrará abrir la cerradura para que montéis en el elevador hacia "la segunda planta bloque de prisioneros 200". Sal del elevador y busca la celda de Fina. ¡Ahora ha llegado el momento de luchar contra Vigoro!

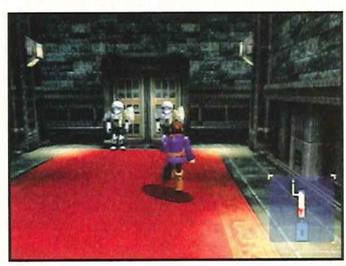
Vuelve al elevador, y esta vez escoge "Cañón fortaleza Habitación 28". Sigue avanzando hasta subir unas escaleras, y entra en la sala del cañón. Al fondo encontrarás el hueco donde hace su recorrido el proyectil y tendrás que atravesarlo. Sigue corriendo hasta que encuentres un botón rojo para poner en marcha el elevador. Salva al partida, entra en la sala con una alfombra roja y rescata a Fina, que está encerrada tras la puerta custodiada por dos guardas.

Vuelve al elevador y usa la llave. Recorriendo los pasillos encontrarás un "Moonberry" y te atacará Zibilyn Bane. Acaba con él y entra por la última puerta de este nivel. Salva la partida y enfréntate al Drakor Tank.

El último obstáculo antes de poder escapar de la fortaleza será su muro defensivo. No debe resultar ningún problema para el Delphinus, ya que sus ataques no son muy potentes. Concentra tu espíritu hasta poder utilizar el "cañón lunar", porque es lo único que dañara a este muro.







LUCHA CON VIGORO

Has tenido suerte de que no venga equipado con su armadura y con su cañón, lo que hará más fácil la pelea. Mantén a los piratas recargando su espíritu para lanzar sus ataques más potentes y equipa a Aika con una buena armadura cuando termines.

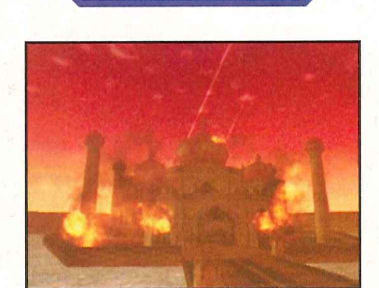


DRAKOR TANK

Asegúrate de que llegas a esta pelea con la vida llena, o se puede complicar. Aika debe regenerar en todos los asaltos a los piratas, y Gilder y Fina reponer el espíritu para que Vyse rompa el casco del tanque con la "furia del pirata".





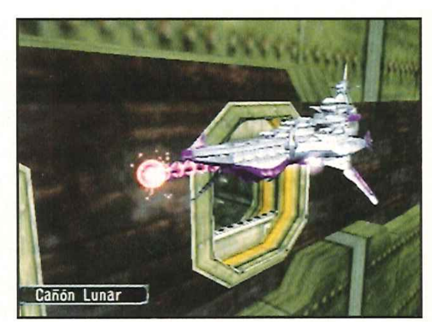


EL DELPHINUS

Por fin llegó la hora de tener barco propio. Tras la sorpresa del príncipe Enrique, has conseguido apoderarte del buque mas importante de la armada Valua, una autentica joya.

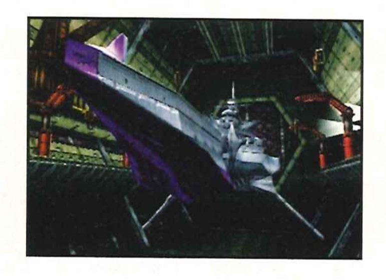
Tu primera misión será abrirte paso a través de la muralla de Valua para poder escapar, la oportunidad perfecta para comprobar el potencial de este prototipo. No vas a necesitar protegerte en esta ofensiva, así que concentra tu espíritu un par de asaltos y utiliza el poderoso cañón lunar cuando tengas ocasión. Cuando hayas conseguido escapar de Valua, tendrás la oportunidad de inspeccionar el interior del Delphinus. ▶▶



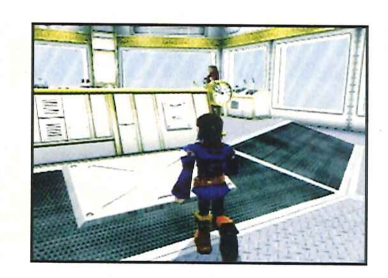


▶▶ Cerca de las trampillas que se encuentran en la zona del timón podrás encontrar un Moonberry, y también a un polizón cuya cara te resultará bastante familiar.

Cuando recojas el Cham que está cerca de Fina, será el momento de zarpar hacia la isla de los marineros.







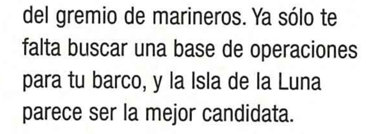


NUEVA TRIPULACIÓN

Todos los barcos necesitan una buena tripulación para que estén bien atendidos y puedan rendir al máximo de sus posibilidades, así que ahora es el momento de que vayas en busca de una para el Delphinus.

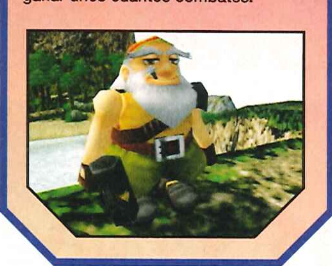
Evidentemente, la primera parada debe ser la isla de los marineros, el lugar ideal para contratar gente para tu barco. En ella podrás encontrar al antipático de Lawrence cerca del puesto de registro, a Polly en su taberna, y al simpático Pinta en la tienda de armas. Aprovecha también para repostar y comprar repuestos antes de partir hacia Nasrad.

Cuando llegues, busca a Khazim en lo alto de la escalera que hay en el puerto, para que sea él quien se ocupe de los cañones del Delphinus. Osman, el anticuario, se unirá a ti cerca de su tienda, y por último, vende la moneda Daccat al maestro del gremio de marineros. Ya sólo te falta buscar una base de operaciones para tu barco, y la Isla de la Luna parece ser la mejor candidata.



CUARTEL GENERAL

En la Isla de la Luna encontrarás a Izmael y a Brabham, que se ofrecerán para construirte unas instalaciones magníficas y reformarte el Delphinus. Eso sí, te costará setenta y cinco mil monedas de oro. Si no tienes tanto dinero, puedes dedicarte a buscar secretos, vender los objetos que no necesites o, simplemente, intentar ganar unos cuantos combates.







ESPERANZA

Tu próximo objetivo será llegar a la ciudad olvidada de Esperanza, un lugar que encontrarás si pones rumbo a Maramba y atraviesas el muro de nubes que se encuentra al Este. Está situada en las montañas que quedan a la izquierda.

Cuando desembarques, sube hasta la ciudad y baja las escaleras del pozo para recoger el Chum y dos mil monedas de oro. Después sube la escalera y entra en un edificio que hay cerca para conseguir el uniforme Valuan. A continuación, abandona el edificio y sube la rampa para llegar a una zona donde podrás conseguir provisiones para el Delphinus.

Entra en la posada, pregúntale al marinero que tiene los pies sobre la mesa y regresa al Delphinus. En la rampa verás a Enrique pensativo; habla con él y prepárate, porque por fin llegó el momento de enfrentarse a Gregorio, el segundo almirante de la flota Valuan. ¡Suerte, pirata!





¡GREGORIO ATACA!

Gregorio llegará junto con su flota para intentar hacer cambiar de opinión al príncipe Enrique. Los cruceros no suponen gran problema, así que limítate a enfocar tu energía para hacer funcionar el cañón lunar. Ten mucho cuidado con el Auriga, y procura que su casco no acabe rompiendo el tuyo en una de sus embestidas.





LA GRUTA OSCURA

Cuando despaches a Gregorio, regresa a Esperanza y compra recambios, porque te espera un largo trayecto. Encontrar la gruta oscura no es tarea fácil: deberás conducir el Delphinus por el Sureste y acercarte al muro de nubes. Abre bien los ojos, porque se encuentra en ese muro, y se distingue muy mal.

Ésta es una mazmorra un poco difícil, ya que no podrás guiarte por la brújula ni por el altímetro. Avanza hasta encontrarte en una zona con vegetación. Sube todo lo que puedas para ver la armadura musgo dentro del barco de la derecha, y entra en el vórtice que está en el lado opuesto, detrás de los agujeros de la pared.

Luego atraviesa el túnel y entra en el vórtice de la derecha para llegar a una zona llena de piedras lunares, en la que hallarás la piedra negra.

Sigue tu camino entrando por el vórtice de la derecha, junto a otro ▶▶

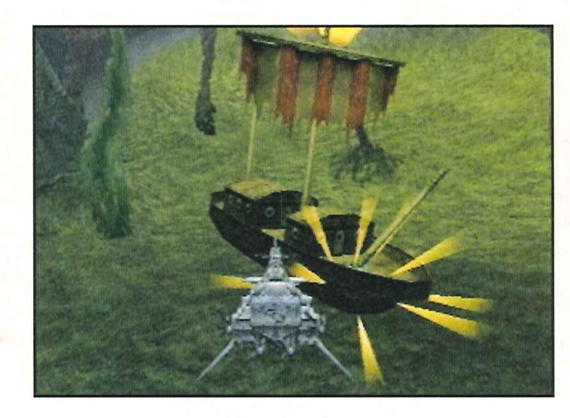
EL GUARDIÁN DE LOS CIELOS

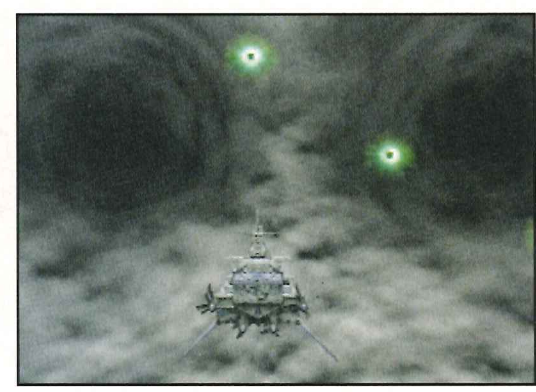
Esta anguila es tu último obstáculo para alcanzar los cielos orientales. Sus ataques no resultan preocupantes, así que dispara todo tu arsenal hasta lograr que salga completamente de su escondrijo, y acaba con ella utilizando una ráfaga de tu cañón lunar.



a su misma altura. Aquí verás un "sacrum cristal" en el barco.

En el barco de la derecha habita Robinson, un náufrago que resulta ser el marido de Polly y se une a tu tripulación. Vuelve donde las piedras lunares y entra en el vórtice que está a la derecha, el menos elevado de los vórtices desiguales. Encuentra el "aura del valor" y lucha de nuevo con Zibilyn Bane. Busca el siguiente vórtice y prepárate para un combate.





YAFUTOMA

Cuando salgas de la gruta oscura pon rumbo Noreste hasta que atravieses otro muro de nubes. Sigue avanzando cuando encuentres los muros guardianes, y entonces vas a sufrir el ataque de naves Tenkou.

No malgastes tus cañones, porque estos navíos vuelan demasiado alto como para que puedas acertarlos. Es mejor que utilices los torpedos o las magias para acabar con ellos, y luego prepárate para un combate cuerpo a cuerpo contra Jao y Mao.

Yafutoma está situado al Norte de los muros guardianes. Cuando llegues, utiliza el ascensor para bajar al nivel inferior, donde hallarás el "Cham" y trescientas monedas de oro en la tienda de objetos también. Después tendrás que utilizar la barcaza para llegar al otro lado.

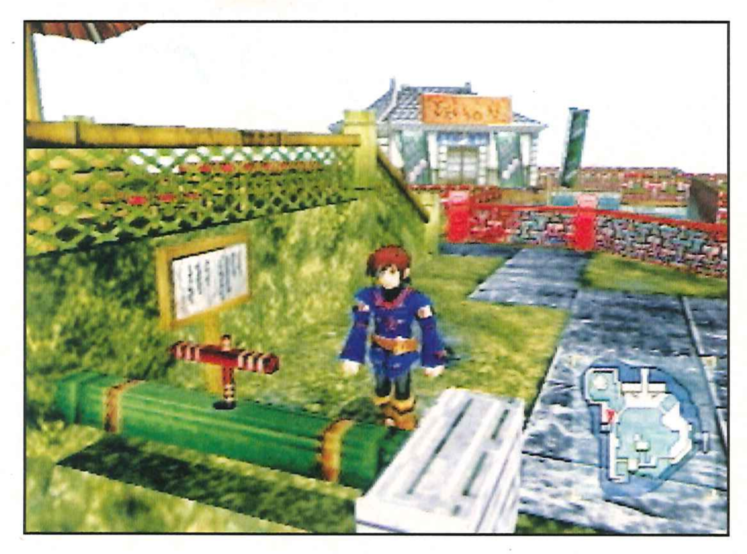
Regresa a pie, activa la palanca roja para que se quede un cofre al descubierto, y vete a buscarlo con la barca. Déjate caer por la cascada sin miedo, y en la siguiente zona, habla con la chica que está construyendo la casa para que se una a tu grupo.

Utiliza las escaleras blancas para subir en el elevador, y luego déjate caer por otra cascada para regresar al lugar donde empezaste. Si entras en el restaurante que está en mitad del lago, podrás reclutar a Urala, y en el Suroeste de la ciudad verás al mercader de repuestos, que guiará a tu grupo hasta el Monte Kazai.

JAO Y MAO

Estos gemelos abordarán la cubierta del Delphinus con muy malas pulgas. A pesar de todo, son un blanco fácil si concentras tu energía en atacar con la "furia del sable" de Vyse y "la espada real" de Enrique. Centra tus ataques sobre uno de ellos, y comprobarás lo débil que es el que se quede solo.





MONTE KAZAI

Entra en la cueva, desciende por la cuerda hasta llegar al agua y acércate a la piedra azul. Tu objetivo en esta mazmorra es accionar todos los interruptores para llenar de agua la sala principal y poder bajar al nivel inferior con el traje de buzo.

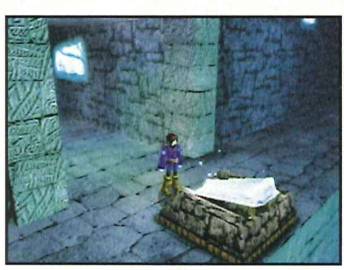
Pulsa el interruptor que hay en la sala principal. Entra en la habitación de tu izquierda, continúa avanzando hasta que llegues a una bifurcación, gira a la derecha y sumérgete en el agua. Sigue tu camino y gira a la izquierda en la siguiente bifurcación para pulsar el interruptor. Elige el camino que queda, en el que podrás encontrar un cofre y a Zibilyn Bane.

De vuelta a la sala principal, toma el camino del Norte, enciende el interruptor al que llegarás subiendo la rampa, y cruza el puente para llegar al siguiente. Regresa a la sala principal y coge el otro camino, por el que encontrarás varias pilas con agua. Tienes que escoger una que te lleve a saltar sobre las plataformas que están en el nivel inferior.

Avanza por el camino y presiona el interruptor. Vuelve a la sala principal y baja por el lago que se ha formado. Cuando llegues a la zona inferior de la mazmorra, sigue avanzando hasta que encuentres dos robots. No hay que preocuparse, porque no son rivales para unos piratas expertos.

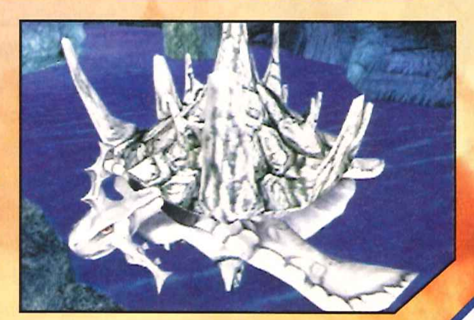
Presiona el siguiente interruptor y camina hacia la derecha; atraviesa el puente y utiliza el elevador. Ahora graba la partida y coge el siguiente elevador, para verte las caras con el guardián del cristal lunar azul.





LA TORTUGA MÁS GRANDE DEL MUNDO

Pese a su aspecto, esta tortuga gigante es fácil de derrotar. Carga tu espíritu al máximo para poder realizar tu ataque mas potente: la profecía. Solamente este ataque dañará a Tortigar cuando transforme su caparazón en acero. Sus ataques conseguirán petrificarte siempre que los use, así que utiliza los cristales o las magias Curia.



LA TRAICIÓN

Estaba claro que los consejeros del rey Mikado se traían algo entre manos, y acaban por traicionar al rey de Yafutoma. Han entregado al rey a las tropas Valuan, y de nuevo tus piratas se cruzan con Vigoro y Belleza. Cuando los veas, elige la opción de "esperar y observar los acontecimientos"; más tarde, huye.

La princesa os dará refugio en la isla, donde reaparece Daigo con Jao y Mao a sus órdenes. Se unirán a ti justo antes de que ataque la armada.

Ahora corre al Delphinus, donde te esperan Muraji y sus hombres. Vas a tener la ocasión de desfogar toda tu furia contra este personajillo. Ignora a Muraji y carga contra sus soldados, porque cuando se quede solo estará totalmente perdido.

Después, la flota de Yafutoma tomará medidas contra la armada Valua, pero nadie contaba con la gran potencia del buque de Vigoro, y menos todavía con el Gigas azul.



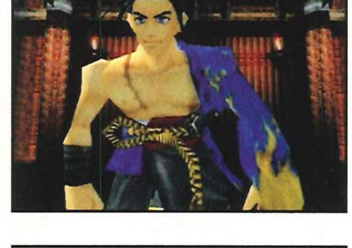
VIGORO INSISTE

A bordo del Draco te espera Vigoro con ganas de venganza. Normalmente utilizará su cañón Vigoro en el mismo turno en el que tú puedes utilizar el cañón lunar. Pero si en ese turno no puedes usarlo, será mejor que te protejas o acabarás muy maltrecho.



EL GIGAS AZUL

No te impresiones si Bluheim, el gigas azul, destruye de un plumazo a toda la armada. Sus golpes no son muy potentes y además cuentas con la ayuda de tu tripulación. Recarga tu espíritu y dispara tus cañones hasta que por fin puedas utilizar el cañón lunar para acabar con él.











BASE DE OPERACIONES

A continuación, regresa a la Isla de la Luna y disfruta viendo las nuevas instalaciones que Izmael ha construido para los bandidos azules.

Cada vez que hagas una visita a la isla, podrás pedirle a Izmael que haga unas modificaciones en estas instalaciones para que sean todavía más confortables, y lo mejor de todo es que no tendrás que pagar mucho.

Encuentra el "Cham" que está en la parte mas elevada de la isla, cerca de lugar en el que ondea la bandera pirata, y sube en el elevador que está entre los dos tuneles para llegar a la sala de reuniones. Por último, cuando amanezca, sube al Delphinus y parte en dirección a Glacia.





GALILEO

¡Arcadia es redonda! Éste es uno de los mayores descubrimientos que hacen los Piratas Azules cuando se dirigen a las tierras heladas de Glacia. Gracias a ello, podrás llegar a una zona del mapa desde el lado opuesto, lo que te permitirá ahorrar mucho tiempo en tus viajes a bordo del Delphinus.



LAS RUINAS DE HIELO

Tendrás que darte un viajecito para llegar a los cielos helados de Glacia. Tu primer objetivo es encontrar las Ruinas de Hielo que están situadas al Norte del mapa, rodeadas de montañas. La única manera de poder llegar hasta allí es saliendo por el Sur, para reaparecer después por la parte Norte del mapa. ¡Recuerda que Arcadia es redonda!

Antes de llegar tendrás también un pequeño enfrentamiento con un morador de los hielos. Las Ruinas de Hielo se encuentran a muy baja altura, y son un poco complicadas de encontrar. Cuando llegues, recoge el "Cham" y busca al guardián, que tiene la forma de un cristal azul.

El guardián te irá proponiendo una serie de enigmas a los que deberás responder si pretendes encontrar la ciudad perdida en el hielo. Responde al primer acertijo "El poder del hielo" y deslízate por la rampa que hay tras la puerta que se ha abierto después.

De nuevo te encontrarás ante otro enigma, al que debes responder "Tal vez dos". Vuelve a dejarte caer por la rampa, para enfrentarte más tarde al último acertijo de la serie. Tienes que elegir "Espíritu" como respuesta para conseguir llegar por fin a Glacia.





INSECTO HELADO

Antes de llegar a las Ruinas de Hielo Alania, una especie de insecto parecido a una araña te atacará sin avisar. Ataca con toda la mayor contundencia posible, reservando un poco de energía para lanzar un rayo con el cañón lunar para despachar a este morador de los cielos helados.



LOS SECRETOS

Como ya sabes, los lugares secretos que se encuentran repartidos por el mundo de Arcadia son una fuente de dinero muy útil si consigues localizarlos y vendes después la información sobre su paradero al Gremio de los Marineros. En la primera parte de esta guía te dijimos dónde se encontraban los 26 primeros secretos. Ahora te vamos a revelar la localización de los 38 restantes, para que puedas presumir de haberlos encontrado todos.

CEMENTERIO DE BARCOS
Se encuentra bajo el remolino que hay cerca de la Isla de los Pirata. Te pagan 1500 monedas de oro por él.

PIEDRA FILOSOFAL
Cerca de una isla al norte de la Ciudad de Piedra. Si logras encontrarla serás recompensado con 3400 monedas.

FLOR GLOBO
Está al Norte de la Calavera de Piedra. La información sobre su paradero se paga con 8400 monedas de oro.

LA TIERRA DE HIELO
Encuéntrala al Suroeste de Esperanza. Recibirás 1100 monedas de oro si encuentras estas tierras heladas.

PAJARO DE HIELO
Está situada al Suroeste de las tierras heladas, y es bastante difícil de hallar. 3600 monedas de oro de recompensa.

EL GIGANTE HELADO
Se encuentra al Norte de un pequeño glaciar en las Tierras Heladas. Te dan 3600 monedas si logras encontrarlo.

AURORA BOREAL
La encontrarás en los cielos del país helado. Vale 1100 monedas de oro.

EL NAUFRAGIO DEL BLIMP
Ya intentaron cruzar la Gruta oscura antes que los piratas. Busca por debajo de las nubes. 2100 monedas.

EL NIDO DEL CALAMAR GIGANTE
Al norte de la isla Daccat. Cuando te acerques a unas rocas, descubrirás a su inquilino. 6600 monedas de oro.

PIEDRA LUNAR NEGRA
Está en el interior de la Gruta Oscura. 4200 monedas de recompensa.

YAFUTOMA
Lo encontrarás cuando salgas de la Gruta Oscura. 2200 monedas de oro

NIDO DE UGUISO
Está situado en una isla pequeña al Noreste de la Gruta Oscura. Ofrecen 900 monedas de oro.

MUROS GUARDIANES
Los encontrarás fácilmente antes de llegar a Yafutoma. Conseguirás que te paguen 480 monedas de oro.

PÁJAROS ERRANTES
Los puedes encontrar volando en círculos cerca del Monte Kazai. 1500 monedas de oro si consigues atraparlos.

DHEERSE
Al norrte de Yafutoma, cerca de una gran isla. 950 monedas de oro.

EL PRÍNCIPE APENADO
Está en la parte izquierda del mapa, a la altura de Yafutoma. Te van a pagar 9800 monedas si consigues dar con él.

ISLA ESPACIAL
Está situada al Norte del nido de Uguiso. Es invisible y conseguirás 8800 monedas de oro si la encuentras.

HUERTO MÍSTICO
Es una isla invisible que se encuentra al Suroeste del mapa. 9800 monedas de oro para los piratas que la descubran.

ISLA INVERTIDA
Cerca de las islas situadas al Norte de Ryu-Kan. 5200 monedas de oro.

GALILEO
Arcadia dejará de ser plana cuando acabes tus aventuras en Oriente. Pagan 2800 monedas de oro.

RUINAS DE ROLANA
Se encuentran al Sur del Templo Pyrinn. Puedes conseguir 6000 monedas de oro si vendes este descubrimiento.

LA CRUZ DEL SUR
Búscala al norte de las Ruinas de Hielo, por encima de las nubes. Conseguirás 7400 monedas de oro por ella.

ISLA DEL ARCO IRIS
Sigue el arco iris cerca de la Isla de la Luna, por encima de las nubes, y la encontrarás. 3000 monedas de oro.

EL LAGO PIEDRA LUNAR
Por encima de las nubes, cerca de la Isla del Pirata. Hay 4200 monedas de recompensa.

ESTRELLA DE HIERRO
Busca por encima de las nubes cerca de la isla del Arco Iris. 4800 monedas si la encuentras y vendes la información.

ALUPAS
Situadas por encima de las nubes, al Sur de Rixis. Te darán 3200 monedas de oro.

OBSERVATORIO
Busca por encima de las montañas al Sur de Rixis. 5200 monedas de oro.

LUCES BAILARINAS
Las podrás encontrar volando por la parte más baja de Nasrad. Ofrecen 800 monedas como recompensa por ellas.

EL ÁRBOL MADRE
Lo podrás encontrar al Sur de la Isla Tenkou. Está por encima de las nubes de Arcadia. 6400 monedas de oro.

EL BARCO FANTASMA
Lo encontrarás asustando a los barcos que naveguen cerca de la Gruta Oscura.

FLUTTERFLIES
Sube por encima de las nubes cerca de la Isla de los Piratas, y espera a que aparezcan estas criaturas. El Gremio de los Marineros ofrece 15200 monedas de oro por la información.

ECLIPSE
Quizás sea el mas difícil de encontrar. Debes volar sobre las nubes al Este de Yafutoma, y esperar a que el cielo oscurezca. 12200 monedas.

EL NIDO LOOPER
Se encuentra al Norte de la taberna de Gordo, pasado el muro de nubes. 11000 monedas si lo encuentras.

SATÉLITE VOLADOR
Lo encontrarás moviéndose por encima de las nubes de la Isla del Pirata. Hay 7600 monedas de oro de recompensa.

ESCOMBROS DE VALUAN
Encontrarás los restos de la ciudad de Valuan por encima de las nubes que hay al Oeste de Nasrad

RABBATS
Se encuentra al Norte de las Luces Bailarinas. 7000 monedas para el que los consiga localizar.

POZO SIN FONDO
Busca por encima de las nube al Oeste de la Isla del Templo. Es bastante difícil de encontrar. 9600 monedas de oro.

PEZ ANCESTRAL
Lo hallarás por debajo de las nubes, justo al Oeste del nido del calamar gigante. 8600 monedas si lo pescas.









GLACIA

Cuando desembarques en la ciudad perdida de Glacia, monta en el deslizador, y gira a la izquierda al ver una bifurcación para alcanzar el cortahielo. Vuelve al cruce y toma el otro desvío para verte de nuevo las caras con Zibilyn Bane, al que debes tener ya totalmente dominado.

Cuando termines con él, continúa bajando hasta coger el deslizador, busca el "Cham" y graba tu partida porque tienes pelea con Veltann, que es el encargado de velar por la seguridad de Glacia hasta que sus habitantes vuelvan a despertar.

Concentra tu energía para que Vyse y Enrique empleen "la furia del pirata" y "el juicio". Aika y Fina se encargarán de reponer las energías con los cristales. Si algún pirata cae, reanímale usando la magia Riselem.



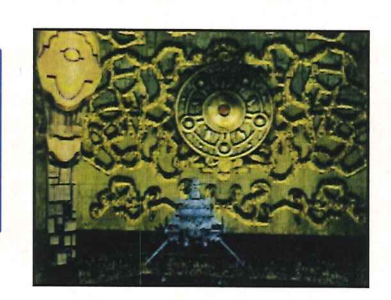
UN VIEJO AMIGO

Menuda sorpresa. Quién iba a pensar que el viejo Drachma seguiría vivo... ¡y cuidando de Rhakman! Parece que la ballena gigante era en realidad el "Giga purpura", y gracias a él, el pirata sigue con vida. De todos modos, Drachma decide seguir su camino... quién sabe, quizá vuelva a ver a los piratas algún día.

LAS FAUCES DE TARTAS

Regresa a la base para ver qué tal van las obras de ampliación y para repostar. Luego, decide partir rumbo a las Fauces de Tartas con algunas mejoras en el Delphinus.

Para poder entrar en las ruinas, tendrás que buscar entre las rutas subterráneas que hay bajo Valua, así que empieza a buscar por el Sureste de ese lugar. Cuando ya estés dentro de la cueva, avanza hasta llegar a un cruce de caminos, y toma el que hay a tu izquierda. Continúa avanzando, entra en el hueco de la pared de la derecha, y graba la partida, porque vas a volver a entrar en combate.

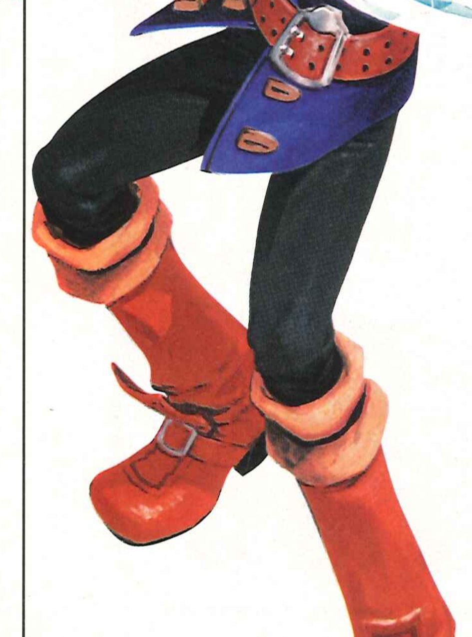


EL GIGAS AMARILLO

Peleando contra Yeligar vas a poder disfrutar derrotando a un Gigas que aparenta una gran agresividad, pero en realidad no es rival que pueda preocupar al Delphinus. Utiliza las magias "Increm" para hacer que tu cañón lunar sea más contundente. Recoge la piedra amarilla y dirígete hacia tu base cuando le derrotes.







EL PROYECTO DRANGAL

Por fin se dejan ver las verdaderas intenciones de Galcian: pretende hacerse con el control de Arcadia derrocando a la emperatriz de Valuan, y así poder convocar las lluvias ancestrales con las piedras lunares. Será mejor que veas de cerca el plan que Galcian lleva a cabo bajo las nubes cerca de la "Isla del Templo".

Baja las escaleras y entra en la base. Avanza hasta encontrar la palanca en la sala donde pudiste ver a los guardias Valuan. Esto hará que se detengan los ventiladores, que te permitirán pasar a la siguiente área.

Cuando bajes por las escaleras, encontrarás una sala desde la que se accede a distintas habitaciones. En ellas encontrarás la "espada imperial", un "Moonberry" y cuatro mil monedas de oro. Por la puerta que quede podrás llegar a la zona de investigación, donde están los planos con los que se puede modificar el Delphinus. Cuando lo hayas logrado, vuelve rápidamente al barco, porque Galcian te está buscando.



UNA CUESTIÓN DE HONOR

En vista de la traición de Galcian hacia el imperio Valuan, Gregorio acudirá al rescate del príncipe Enrique. Desde luego, no podía haber llegado en mejor momento, ya que Galcian es un enemigo muy peligroso. No desaproveches la entrada de Gregorio en escena, y huye lo más rápidamente posible.



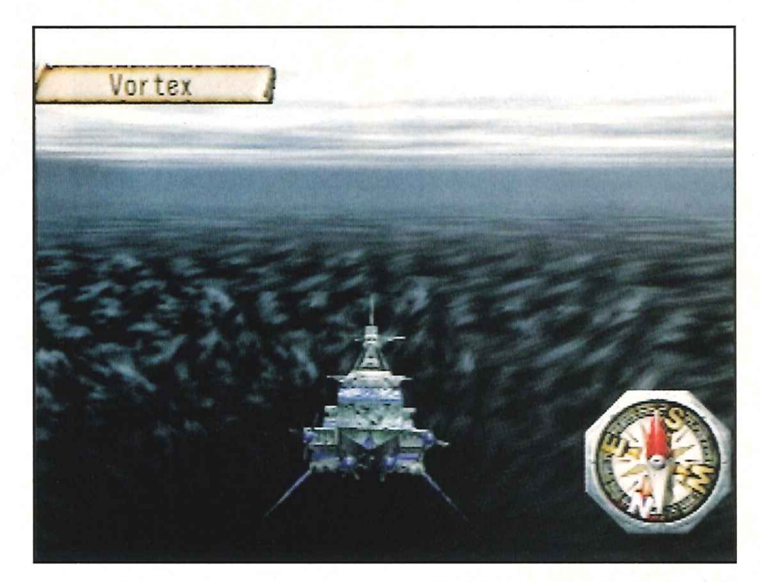
EL VÓRTICE

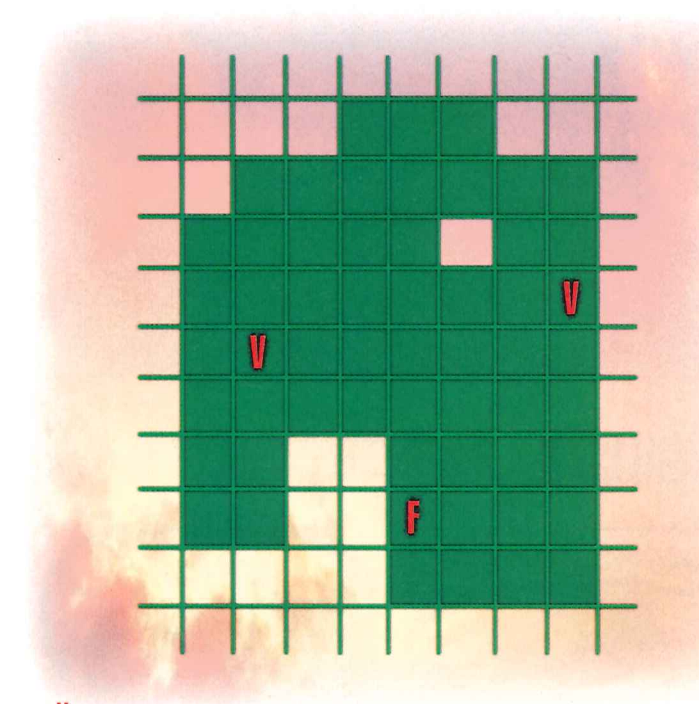
Una vez que estés de vuelta en la base de operaciones, Fina decidirá abandonar el grupo para llevar las piedras lunares de regreso al "Relicario de Plata". Ahora entrega los planos que robaste en Dangral a Brabham, para que el Delphinus pueda descender a la zona profunda de Arcadia. Cuando estés listo, busca el vórtice que está cerca de Dangral, y desciende por él moviéndote en círculos para poder bajar mas rápido.

Más tarde, cuando hayas llegado a la zona mas profunda, entrará en acción el garfio del Delphinus, con el que podrás rastrear en busca de lo que esté enterrado bajo el fango.

En el mapa que hemos preparado aquí debajo están indicadas todas las localizaciones de los objetos que debes buscar en esta zona. No trates de encontrar otros, porque lo único que vas a conseguir será tener que enfrentarte a unos bichejos marinos que resultan muy desagradables.

Cuando hayas encontrado la nave de Fina, regresa a la superficie por el camino donde llegaste, pero antes no te pierdas el gustazo de derrotar a De Loco en un nuevo combate.





V: *En estas zonas podrás encontrar el Velorium, para que Ryu-Kan te fabrique un sable.*
F: *Si utilizas aquí el gancho del Delphinus, podrás rescatar la nave hundida de Fina.*

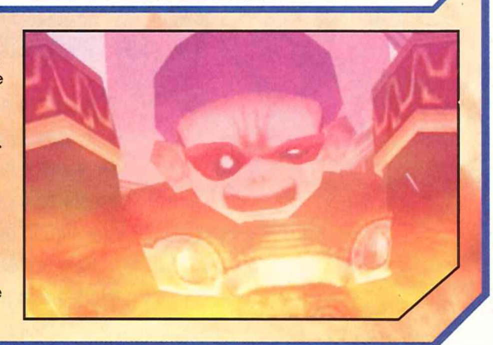






DE LOCO Y SU LOCURA

La nueva batalla con De Loco es más complicada, porque no está disponible la secuencia de turnos, ya que la visibilidad en el vórtice no es nada buena. No tengas prisa, porque el combate te llevará un buen rato. Cuando le hagas caer, volverá a la carga lanzando su garfio contra el Delphinus; es tu ocasión de destruirle para siempre jamás.



LA FIESTA DE FINA

En la base de los piratas están de fiesta porque Fina regresa a su hogar, pero la diversión se acaba pronto, porque la armada de Galcian aparece y comienza a bombardear la isla reduciéndolo todo a escombros.

Cuando lleguen los asesinos, recíbelos con ataques concentrados en un mismo soldado. Acaba con ellos y será el mismísimo Ramírez en persona quien se encargará de recuperar las gemas. No malgastes tus fuerzas tratando de defenderlas, porque nada impedirá que se las lleve. Gilder aparecerá para rescataros ▶▶



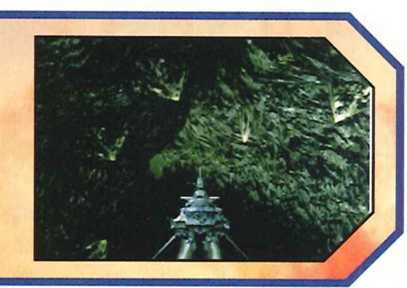


▶▶ en el último momento, y luego encontrarás a Fina junto a la bandera pirata de la isla, e intentarás animarla. Haz lo mismo con Aika en la sala de reuniones. Por la mañana, viaja en la nave de Fina, que está cerca de la bandera, con destino al "Relicario de Plata".



POR LAS NUBES

Gracias a la tecnología de Yafutoma, el Delphinus será capaz de navegar a unos límites que antes eran impensables. Ahora podrás volar por encima de las nubes, lo que te permitirá atravesar cualquier obstáculo, o encontrar rutas subterráneas volando a baja altura y evitando las peleas contra los habitantes de los cielos de Arcadia.





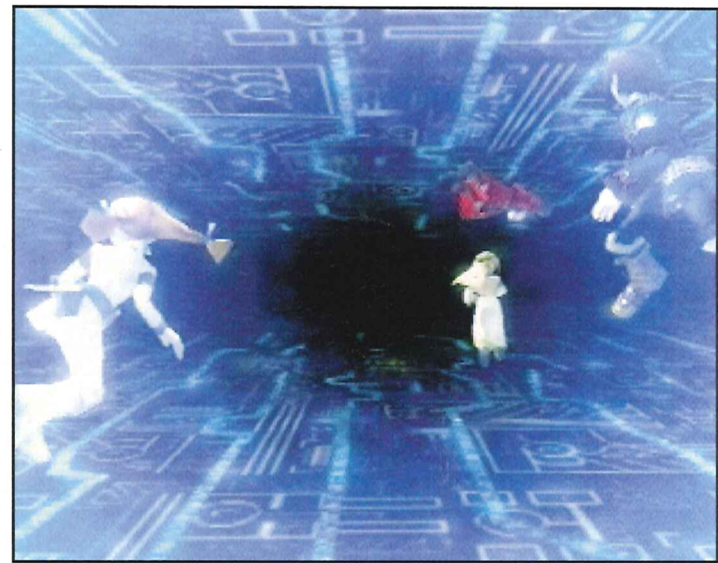
EL RELICARIO DE PLATA

Cuando llegues al Relicario de Plata te darás cuenta que es un lugar fuera de lo común. Entra en el chorro de luz para encontrar unas pistas llenas de intersecciones.

En la primera, si sigues de frente, encontrarás una armadura de plata. Vuelve al cruce y gira a la derecha, consigue el "Moonberry" y continúa hasta la siguiente intersección. Gira a la izquierda y continúa adelante hasta llegar al elevador.

En el siguiente cruce, un camino te lleva hacia otro "Moonberry" y el próximo a una nueva intersección. Sigue avanzando hasta llegar a un portal donde los "Elder" te contarán la verdadera historia de Arcadia.





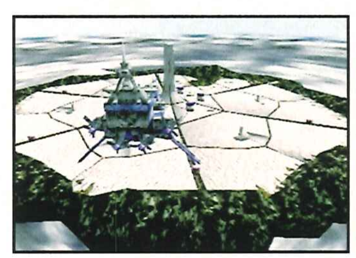


LA FURIA DE GALCIAN

Regresa a la Isla de la Luna, cómprate recambios y vuelve de nuevo a la isla Dangral. Baja las escaleras y atraviesa los ventiladores que siguen desconectados.

Baja por otras escaleras y, cuando llegues a la primera zona con varias habitaciones, entra por la puerta de la izquierda y baja hasta el elevador, donde recibirás el ataque de Vigoro. Esta vez el combate será diferente, ya que aparece equipado con su armadura y con una potente arma. Usa los atributos púrpura y utiliza en todos los tunos los cristales Riselem y los Sacrum para que Vigoro no te consiga poner en serios aprietos.

Cruza después la siguiente puerta y sube las escaleras. Baja por el elevador del centro de la habitación, avanza hasta verte las caras con el dúo de malos, y utiliza los atributos amarillos para vencer al Eliminador. Vuelve al Delphinus y pon rumbo a la base para reponer tus fuerzas.



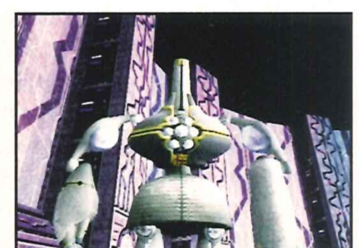




¡DATE PRISA!

Uno de los momentos más trepidantes es la huida de Dangral. Vyse y sus amigos deben regresar a toda prisa por el elevador, pero se queda sin energía. Para llegar al Delphinus hay que saltar a los raíles, pero se van desmoronando según pasas. ¡Corre si no quieres acabar aquí tu viaje!







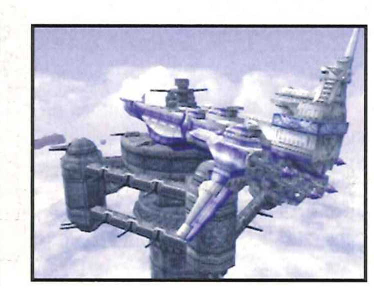
LA GRAN BATALLA

En la Isla de la Luna todo parece perdido, y te toca levantar el ánimo de tus compañeros. Entonces aparecen para ayudarte todos los amigos que has ido encontrando a lo largo de tu aventura. Tu padre, Centime, Gordo ¡incluso el pirata Baltor! se reunirán para tomar parte en la mayor batalla naval que hayan presenciado los cielos de Arcadia.

Primero tendrás que abrirte paso a través de la armada de Galcian para llegar hasta él. Se enfrentará a ti a bordo de la fortaleza aérea Hydra. El prototipo que quedó desechado por la emperatriz de Valua ha sido recuperado por Galcian para poder enfrentarse a los piratas aéreos.

Utiliza las magias que sirven para incrementar tus habilidades y los kit de reparación para no encontrarte con ninguna sorpresa inesperada.

Cuando hayas reunido la potencia suficiente, dispara el "cañón Lunar", pero no lo hagas en el mismo turno en el que Galcian abre fuego si no tienes más de treinta mil puntos de vida. Cuando acabes el combate entrarás en la fortaleza aérea para ir en busca de Galcian.



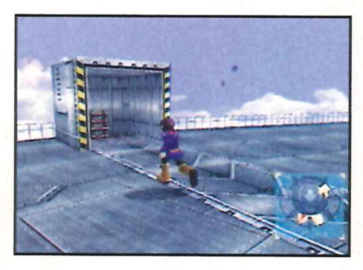
¡AL ABORDAJE!

Entra en la fortaleza, ve hacia la derecha atravesando el puente y gira de nuevo a la derecha para encontrar el "cañón X".

En el cruce, toma el camino de la izquierda y sube por la barra. Baja por la barandilla situada al Noroeste para llegar a la siguiente zona. Las demás llevan a distintos items. Cruza el puente y gira a la derecha para bajar por la barra. Entra por la puerta y graba antes de abrir la siguiente.







EL FIN DE GALCIAN

Por fin te ves las caras con el villano de Arcadia. Si quieres tener alguna oportunidad contra él, utiliza en todos tus turnos el "aura de renuncia" de Gilder para evitar los "Eterni" que usa Galcian. Si no lo tienes, el escudo de Aika también te será de gran ayuda. Con los atributos de plata y "la furia del pirata", Vyse dañará bastante a Galcian mientras que sus compañeros restauran la energía. Si Galcian consigue eliminar a algún pirata, resucítalo con los cristales Riselem.



LA TRIPULACIÓN

A lo largo de las numerosas localizaciones de Arcadia encontrarás distintos personajes que se van uniendo a tu equipo. Tu objetivo debe ser encontrarlos a todos, porque forman una tripulación que aumenta el poder del Delphinus.

LAWRENCE
Conseguirás que pilote tu barco si le pagas 10000 monedas en la Isla del Pirata. Su participación añadirá 30 puntos de velocidad al Delphinus.

DON
Otro piloto para el navío. Habla con él en Esperanza, cuando regreses de Yafutoma. Incrementará en 15 puntos la destreza de tu barco.

HANS
Este ingeniero se encuentra en Horteka, y si le contratas añadirá 20 puntos a las magias defensivas del Delphinus.

BRABHAM
Otro ingeniero para tu tripulación, al que puedes encontrar en tu base de operaciones en el disco 2. Aumenta 20 puntos la defensa del barco.

KHAZIM
Es el cañonero de Nasrad. Con él a bordo, aumenta el daño causado por los cañones del Delphinus.

BELLLE
Esta cañonera te visitará en tu propia fortaleza. Aumenta el daño causado por tus cañones secundarios.

TIKATIKA
Habla con él en Horteka, después de encontrar el pueblo Ixa'Ness. Aumenta el poder de tus torpedos.

DOMINGO
Se unirá a ti en la taberna de Gordo si tienes más de 30 descubrimientos. Conseguirás mas ataques críticos.

OSMAN
Este mercader se unirá a ti en Nasrad, tras su destrucción, para ayudarte a encontrar artículos a bajo precio.

KALIFA
Regálale una espada Suiran comprada en Yafutoma, y podrás encontrar items especiales. Se encuentra en Maramba.

KIRALA
Esta constructora vive en Yafutoma. Gracias a su gran habilidad, puede restaurar el Delphinus completamente.

IZMAEL
Lo puedes encontrar en la Isla de la Luna, y te construirá una gran base de operaciones. También aumenta el poder del Cañón Lunar.

POLLY
Es la cocinera. Reclútala en la taberna de la Isla de los Marinos para que restaure el poder mágico de los piratas.

URALA
Otra cocinera para llenar los estómagos de la tripulación. Vive en Yafutoma, y restaura la energía del Delphinus.

RYU-KAN
Este artesano creará una espada muy poderosa para Vyse si le visitas en su isla al Norte de Yafutoma cuando tienes el estatus de héroe. Incrementa el poder de ataque y defensa del navío.

ILCHYMIS
Se encuentra en una isla al Norte de Valua. Si se resiste a unirse a ti, insiste, porque conseguirás que incremente los atributos de tu barco.

MARCO
Es un soldado muy prometedor, que dobla los escudos del Delphinus.

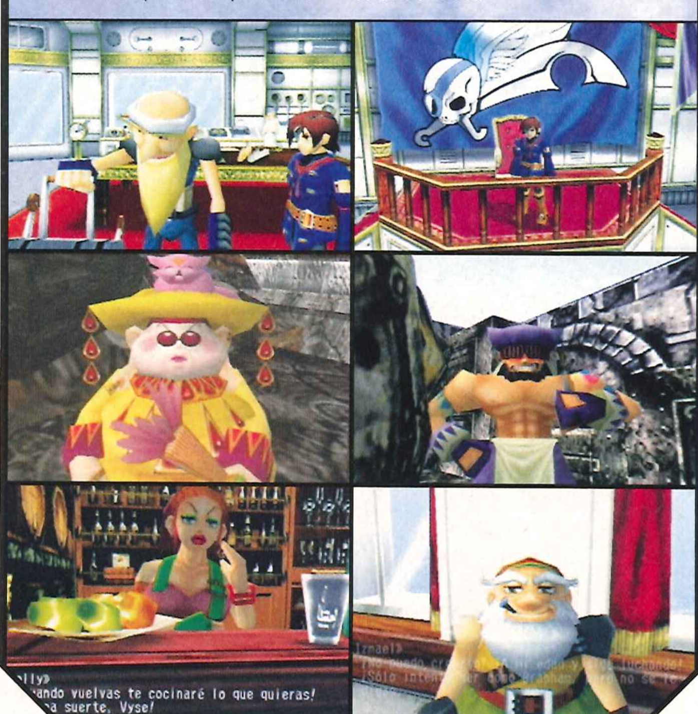
ROBINSON
Lo encontrarás dentro de su barco hundido en la Gruta Oscura. Reducirá el gasto de espíritu.

MÉRIDA
Si encontraste la nota en el globo, entrégasela a Mérida en Horteka.

POW
Juega con los chicos de la Isla del Pirata para que te regalen su mascota.

PINTA
Búscalo en la tienda de armas de la Isla de los Marineros. Protege al Delphinus de los ataques de los enemigos durante un asalto completo.

MOEGI
Cuando venzas al Gigas Azul, Moegi será la delegada del Delphinus, y lo protegerá de los ataques mágicos durante un turno.

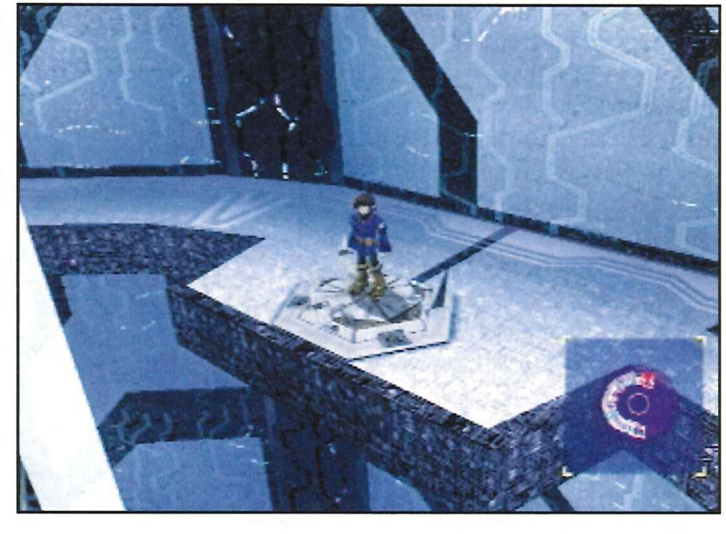


RUMBO A SOLTIS

Ya se acerca el final, y la última ofensiva de los piratas es en Soltis, pero para no tener problemas es fundamental que compres hasta llenar al máximo tu despensa de cristales "Riselem", "Sacrulem" y todos los items que repongan las energías de los personajes.

Cuando llegues a Soltis, avanza hasta que alcances una habitación con tres intersecciones, gira a la izquierda, y coge el camino de la derecha en la próxima habitación.

En la nueva intersección, debes seguir recto hasta que veas una habitación con cuatro caminos a elegir. Sigue recto, y elige el de la izquierda en los dos siguientes cruces. Avanza hasta la próxima intersección y continúa adelante hasta el próximo cruce. Sigue recto en el siguiente, y gira a la derecha en el último cruce. Ve hacia el Sur, hasta una habitación en la que vas a encontrar un "Cham" en el centro, y sigue tu camino hacia el Norte. Avanza hasta la siguiente zona, donde podrás recoger un elevador. Cruza la puerta para hacerte con otro "Moonberry". Sal de la habitación y sube en el elevador que hay al final del pasillo.



En el siguiente nivel, monta en el elevador y repite de nuevo cuando llegues. Si entras por la puerta, te tocará luchar por última vez contra Zibilyn Bane. Sal de la habitación y sube al elevador de tu izquierda. Gira a tu izquierda y coge un nuevo elevador. Sigue adelante y sube por el primer elevador en el que llegaste.

En el siguiente nivel, recoge el "Moonberry" que hay tras la puerta y sube al elevador. Cruza la puerta y salva la partida para ver a Ramírez.

RAMÍREZ

Este combate es el mas duro de todos los que hayas tenido en Arcadia. La única manera de derrotar a Ramírez es dotando a los piratas con los atributos amarillos y teniendo mucha paciencia.

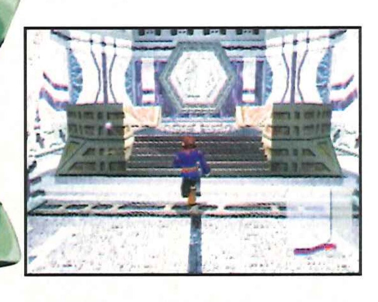
Gilder debe encargarse en todos los asaltos de lanzar su "Aura de Renuncia" para poder contrarrestar los "Eterni" que realiza Ramírez, ya que pueden eliminar de un plumazo a cualquier pirata, y en cuanto falte uno, el combate estará casi perdido.

Aika, al ser la más veloz de los personajes, restaurará a los demás en cada turno, porque Ramírez suele lanzar la "Tundra de plata" dos veces seguidas, y Fina debe regenerar el espíritu para que Vyse no deje nunca de lanzar "La ira del pirata".

Si Ramírez invoca la "Bendición Lunar", Fina debe usar la "Ráfaga Lunar" para impedir que regenere seiscientos puntos de energía en cada asalto. Si sigues esta táctica, lograrás vencer al jefe final del juego.







LA SECUENCIA FINAL

Cuando por fin consigas derrotar a Ramírez, podrás presenciar la larga secuencia final de la aventura. En ella, te irás enterando de lo que ocurrió con todos los personajes después de esta gran epopeya que acabas de vivir.

Así, por ejemplo, descubrirás que Fina decide unirse a los piratas azules en vez de regresar a su tierra natal, "El Relicario de Plata". Vyse ya es todo un capitán hecho y derecho, y Aika, como siempre, sigue siendo su mejor compañera, aunque después de tantas horas juntos nunca se sabe...





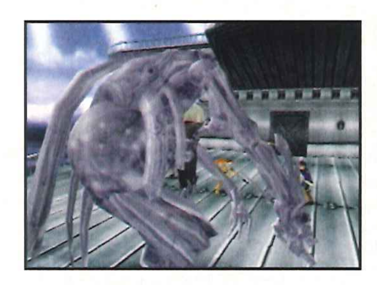
EL PODER DE ZELOS

Has logrado vencer a Ramírez, pero él, en el último instante, desata la ira del más poderoso de todos los Gigas: Zelos. A bordo del Delphinus, los piratas van a tener que mantenerse a una distancia de seguridad hasta que consigan acumular una gran cantidad de espíritu para utilizar el "cañón lunar" en cuanto vean clara la ocasión.

Cuando estés preparado, acércate para atacar frontalmente utilizando "Incremun", y así tus ataques serán mucho más efectivos. Poco a poco, Zelos irá perdiendo partes de su estructura, hasta que acabe cayendo sobre la cubierta del Delphinus.

Pero cuando parece que todo ha terminado, aparece Ramírez mutado con Zelos en una especie de insecto lunar. Sigue la misma estrategia con la que te enfrentaste antes a él y no debes tener ningún problema. ¡No te detengas, y acaba con este enemigo tan pesado de una vez por todas!





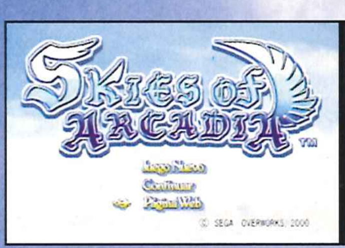
DESCARGAS DE INTERNET

Por si fueran pocos los trescientos personajes, o las más de cincuenta horas de juego repartidas en dos discos, los fans de este gran RPG podemos disfrutar de tres descargas desde la página oficial de "Skies of Arcadia" en Internet para completar al máximo las aventuras de los "Bandidos Azules".

Conectarse es bastante sencillo. Primero debes registrar tu Dreamcast antes de acceder a la página de "Skies of Arcadia" desde el Disco 1. Elige "página Web" en el menú de inicio y entra en Dreamarena, donde deberás introducir tu clave personal.

La página dedicada a Vyse y sus compañeros te ofrece varias opciones. Así, podrás disfrutar de la "historia" de Arcadia, o de una explicación completa de distintos aspectos del juego, como el "sistema de batalla" o la importancia de los "descubrimientos", entre otros. En el apartado "personajes" podrás conocer la vida y milagros de los protagonistas más relevantes de la aventura, pero para descargar los nuevos escenarios debes seleccionar la opción que se llama "descargar" (tiene su lógica, ¿verdad?).

Puedes elegir entre tres descargas, y es recomendable que antes dejes bastante espacio libre en tu Visual Memory para poder disfrutar de todas sin problemas. Tan solo deberás pinchar sobre la que más te apetezca, y rápidamente pasará a tu tarjeta de memoria. A continuación apaga la consola, continúa la partida donde la dejaste, y automáticamente los nuevos escenarios serán cargados, pero los perderás de la Visual Memory.



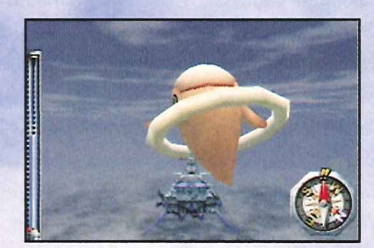




GIANT LOOPER

Por fin tienes la oportunidad de vengarte de esos pequeños fantasmillas llamados "Looper" que te han estado incordiando durante toda la aventura. Lo que pasa es que este parece su primo de Zumosol, y ya sabes lo que dicen, cuanto mas grandes son...

Podrás encontrar a este fantasmón al Norte del mesón de "Gordo" y sus locos cocineros, justo en medio del triángulo formado por las cascadas de nubes. Tienes que enfrentarte a él a bordo del Delphinus, pero asegúrate de que no sobrevive al primer asalto, o escapará como sus pequeños amigos. Cuando le hayas derrotado, encontrarás el "Looper's Nest" cerca de él. ¡Aprovecha para tomarte la revancha!

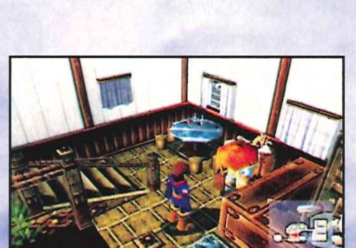


EL MERCADER MISTERIOSO

Con esta descarga podrás conseguir nuevas armas para Aika y Vyse. Lo primero que tienes que hacer es localizar al "mercader misterioso" más cercano.

Este personaje tiene pinta de sabio anciano oriental, y lleva puesto un sombrero de madera que le cubre casi toda la cara. Seguro que ya le has visto anteriormente por la "Isla de los Marinos" o en "Maramba". Siempre suele estar en las tiendas de repuestos, o cerca de los mercadillos. Acércate a él y compra a Vyse el "sable para atún". Se trata de un cuchillo de cocina, y de un atún enorme para ir repartiendo bofetadas a diestro y siniestro. Es muy potente pero de poca precisión.

Aika podrá disfrutar de una piruleta grandísima, que no va a dudar en compartir con todos los enemigos que se vaya encontrando por su camino. Te aseguramos que esta piruleta con el símbolo de Dreamcast crea gran confusión entre nuestros rivales.



ISLA HAMACHOU

Ésta es sin duda alguna una de las escenas mas divertidas de la aventura. Primero busca la "Isla Hamachou" por la parte Noreste de la "Gruta oscura", pero en la zona mas elevada, con lo que necesitas que el Delphinus pueda volar a gran altura. Está poblada por unas criaturas graciosísimas (o repelentes, según como te toque el día), que no paran de piar en todo momento. El primero en darse cuenta de que algo falla es Cupil. Sigue sus pitidos como si buscaras un "Cham" para encontrar con facilidad a un viejo disfrazado de Hamachou. Este hombre se encargará de informarte sobre tu estatus a la hora de encontrar secretos, o cómo eres a la hora de utilizar tus técnicas de lucha. ¿Te mirarán con malos ojos tus compañeros, o eres un gran pirata aéreo?











ESPECIAL TRUCOS

■ VELOCIDAD ■ ACCIÓN ■ LUCHA ■ AVENTURA ■ DEPORTIVOS ■ PLATAFORMAS ■ ROL ■ OTROS GÉNEROS

Nuestra recopilación de trucos se ha visto ampliada este mes con algunas claves para los mejores juegos que han salido últimamente. Tenemos secretos para «Crazy Taxi 2», «Confidential Mission», «Skies of Arcadia» o «18 Wheeler». Como veis, no hay ningún título que escape a nuestra labor de investigación.

A

ARMY MEN

Introduce estas claves en el menú de códigos:

•Todas las misiones:
TRGHTR: Spy Blue
SRFPNK: Sharp Mission
MSTRMNÑ: Riff Mision
BLZZRD: Snow Mission
SCRDCT: Hoover Mission
HTKTTN: Sandbox
HTTTRT: Scorch Mission
TDBWL: Bathroom
GNRLMN: Fort Plastro
TLLTRS: Forest
ZBTSRL: Showdown
HXMSTR: Living Room
PTSPNS: Kitchen
STPDMN: Thick Mission
VRCLN: The Way Home
•Conseguir a todos los personajes: BTTLN
•Conejo rosa: PNKBNN
•Esqueleto: SKLL
•Información de pantalla: THDTST



BUST-A-MOVE 4

Pulsa estas secuencias en la pantalla de "Press Start":

•Nuevos puzzles:
X, ←, →, ←, X

•Todos los personajes:
→, →, X, ←, ←

•Lectura del tarot:
↑, X, ↓, X, ↑

Verás este nuevo modo en la pantalla de opciones.

BANGAI-OH

•Menú especial:
Introduce como iniciales los tres pequeños cerditos que hay al final del abecedario. Tendrás acceso a cualquiera de los 44 niveles del juego y al mapa de cada uno. Después, dirígete al menú de opciones y pulsa B para ir al menú especial, donde podrás cambiar tus disparos y los de los enemigos, y un montón de cosas más.



CARRIER

•Una buena provisión de bombas:
Siempre que te encuentres en un polvorín alguna caja con bombas T-7, podrás abrirla todas las veces que quieras, porque nunca dejan de salir. Lo malo del asunto es que nada más puedes llevar 20 encima cada vez.

CHARGE´N BLAST

•Para cargar más rápido:
Prueba a realizar esta combinación en la pantalla principal cuatro veces: X, B, Y, A. De esta manera conseguirás que tus armas cargén más rápido. Una voz te advierte cuando se activa.

CHUCHU ROCKET!

•Jugar con los Chaos:
Si terminas el modo "Stage Challenge" con éxito, en vez de los ratones tendrás que salvar Chaos, las mascotas de «Sonic Adventure» (no se puede jugar con ellos en las partidas online).

CRAZY TAXI

•Modo expert:
Desactiva la flecha de la pantalla y las marcas del lugar donde debemos parar. Mantén pulsados L+Start y R+Start antes de la pantalla de selección de personaje.

•Cambio de vista y cuentakilómetros:
Conecta un mando en el tercer puerto de control y pulsa en él el botón Start durante la partida. Ahora podrás elegir entre tres tipos de vista. La normal se activa con A, la vista en primera persona con B, y una vista aérea con Y. Puedes activar el cuentakilómetros pulsando X cinco veces.

•Sin flechas:
Presiona y mantén pulsados R+Start antes de la pantalla de selección de personaje.

•Sin marca de destino:
Pulsa y mantén pulsados los botones L+Start antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje.

•Taxi triciclo:
En la pantalla de selección de personaje, presiona rápidamente L+R+Start tres veces consecutivas.

•Modo another day:
Presiona R en la pantalla de selección de personaje y mantenlo mientras seleccionas tu vehículo. Aparecerá la frase "Another Day", y oirás una bocina.



DAVE MIRRA BMX

•Juega con Slim Jim:
Comienza una partida en el modo Pro Quest, y en la pantalla de selección de personaje, pulsa ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, Y.

•Todas las bicicletas:
Comienza una partida en el modo Pro Quest, elige el personaje y, en la pantalla de selección de bici, haz esta combinación: ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, Y.

•Todos los accesorios:
Comienza una partida en modo Pro Quest, elige a personaje y la bicicleta, y pulsa en la pantalla de selección de accesorios ("Style"), ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, Y.

•Todos los niveles:
Entra en el modo Pro Quest, elige personaje, bicicleta, accesorios, y en la pantalla de selección de la pista ("Track"), realiza esta combinación: ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, Y.

DAYTONA USA 2001

•Salida turbo:
Si quieres hacer una salida rápida, debes mantener las revoluciones en la zona amarilla. Cuando aparezca el número dos, tienes que pisar el freno, luego soltarlo y, cuando desaparezca el cero y vaya a salir la palabra "GO" debes acelerar a tope. Lograrás la salida perfecta.

18 WHEELER



Nuevas pruebas de aparcamiento:
Uno de los aspectos que más nos ha gustado de este arcade de camiones es el modo de juego de aparcamiento. Este modo se compone de cuatro pruebas de inicio, pero quizá no sabéis que, tras superarlas, se nos abre una quinta. Y todavía hay más, porque una vez que controlamos nuestra emoción y logramos aparcar correctamente, ¡aparece un sexto desafío!

DEAD OR ALIVE 2

•Intro original:
Para ver la intro original, ve al menú de opciones y sitúa la edad de los personajes en más de 20 años. Después entra en el modo Survival, consigue un puesto entre los 10 mejores del ranking y pon "REALDEMO" cuando te pidan un nombre. Salva, y cuando reinicies el juego, verás la intro del arcade.

•Jugar en el escenario Aerial Garden de noche:
Entra en el modo Versus, sitúate sobre el escenario Aerial Garden y pulsa Y.

•Mover la cámara durante las repeticiones:
Puedes activar la cámara libre pulsando el botón X, y moverla con el joystick o la cruceta. También puedes cerrar el zoom con X+A, o abrirlo con X+Y.

DUCATI WORLD

Cuando ganes una carrera rápida y hagas el récord del circuito, saldrá un panel para que introduzcas tu nombre. Teclea estos códigos:

•GREEDYGIT:
Dinero para comprar de todo en el modo Ducati Life.

•THEDOGSNADS:
Podrás usar en la siguiente carrera la Ducati Foggy 996.

•TODDMCARTOR:
La Ducati 900 FE estará lista para que la pongas a mil por hora en las Quick Races.

•BADDRIVER:
Tendrás las licencias para conducir todas las motos.

•ITSALLOVER:
En el modo Quick Race podrás acceder a todos los circuitos y a cualquier moto.



ECCO THE DOLPHIN

•Cómo jugar al fútbol:
Busca un cristal junto al edificio central de "Powers of Levitation" y entra por la apertura junto a él. Baja por el túnel hasta una puerta ovalada y sigue hasta una cámara con un miembro del Clan y un lugar donde respirar. Sitúate en el centro y mira hacia la puerta por la que entraste. A la izquierda, verás que la pared ovalada de al lado se mueve. Crúzala para llegar a una sala con un Cristal del Sigilo. Cógelo para hacerte casi invisible. En el suelo del fondo hay dos luces amarillas. Toca la de la derecha y... ¡sorpresa!



FERRARI 355 CHALLENGE

•Nuevos circuitos:
Ve a la pantalla de opciones, mantén pulsados X e Y, y elige la opción passwords. Luego, introduce los códigos respetando las mayúsculas:

ATLANTA:
DaysofThunder

SEPANG:
KualaLumpur

NÜRBURGRING:
LiebeFrauMilch

FIORANO:
CinqueValvole

LAGUNA SECA:
Stars&Stripes



GRAN THEFT AUTO 2

•Claves a tutiplén:
-MUCHCASH: Empiezas a jugar con 500.000 dólares.
-BIGGUNS: Todas las armas en tu poder desde el inicio.
-BIGCATS: 99 vidas.
-INFINITY: Vidas infinitas.
-ULTIMATE: Consigues casi un millón de dólares.
-LAWLESS: Sin policía.
-WOUNDED: El juego será más sangriento.
-TOASTIES: Ahora podrás usar el lanzallamas ilimitado.
-BIGFRIES: Arma eléctrica ilimitada.
-LOSTTOYS: Al morir, vuelves a empezar con las mismas armas que tenías antes.

GUNBIRD 2

•Personajes secretos:
En la pantalla de selección de personaje, enciende el símbolo de interrogación ("random"). Si pulsas ↑, aparece Morrigan, mientras que si presionas ↓, tendrás disponible al colosal Aine.



HYDRO THUNDER

•Salida turbo:
Mantén pulsado el gatillo izquierdo mientras se graba. Durante la cuenta atrás, al aparecer el número 3, suelta el izquierdo y mantén el derecho. En el número 2, haz lo contrario, y repítelo en el número 1 (al final de la secuencia debes tener el gatillo derecho pulsado).



JEDI POWER BATLES

•Jugar al modo battle en cualquier momento:
Comienza una partida a dos jugadores. Mantén pulsados el Gatillo Derecho, y los botones X, Y, B. Luego pulsa también A en el mando del puerto 2 (sale un mensaje en pantalla). Ahora podrás pelear contra el otro jugador. Para desactivarlo, introduce el truco de nuevo.

•Cómo ver un rádar en la pantalla:
Para que los enemigos no te sorprendan, puedes hacer que aparezca un radar en la pantalla, que te permitirá tener controlado a todo el mundo. Pausa el juego y pulsar: ↑, ↓, ↑, gatillo Izquierdo, gatillo Derecho y gatillo Izquierdo.

CONFIDENTIAL MISSION

Si quieres abrir los secretos que se esconden en este arcade de disparos, tienes que seguir los pasos que te indicamos a continuación:

Another World:
Para poder abrir este modo tienes que superar las pruebas del entrenamiento. Con él consigues que el desarrollo de las misiones varíe en ciertos aspectos puntuales.

Nuevo nivel en Agent Academy:
Cuando superas el modo Another World, se abre un tercer nivel de entrenamiento. Cuando superes las nuevas pruebas, Howard Gibson cambiará su arma por la pistola de Dreamcast.

Mission Select:
Cuando hayas superado por completo el modo Historia, podrás elegir la misión que desees.

Display Off:
Cuando juegues alrededor de tres horas en el modo Mission o Another World, tus enemigos dejarán de aparecer rodeados del punto de mira que te indica cuándo te van a disparar.



JET SET RADIO

•Patinar de espaldas:
Acelera previamente con el gatillo Derecho, y después pulsa rápidamente ↓, ↑.

•Jugar con una Love Shocker:
Completa todos los niveles de Shibuya con rango "Jet".

Jugar con un Noise Tank:
Termina todos los niveles de Benten con un nivel "Jet".

Jugar con un Poison Jam:
Concluye todos los niveles de Kogane con rango "Jet".

Jugar con Goji Rokkaku:
Desbloquea primero a los tres personajes anteriores. Entonces, completa con un nivel "jet" todos los niveles de Grind City.

Jugar con el perro Pots:
Desbloquea primero al resto de personajes. Termina el juego y comienza de nuevo, pero jugando el nivel "Los monstruos de Kogane" antes de "El Boogie de Benten". Un miembro de los Noise Tank te retará. Si le ganas, Pots quedará desbloqueado.

JIMMY WHITE'S CUEBALL

•Cheat Mode:
Entra en la sala de snooker y usa el modo "exploración" para mirar la banqueta. Entra en la casa del ratón, y busca el cartel de "Cheat Mode".

CRAZY TAXI 2

Mapa de Around Apple:
Si quieres conseguir el mapa de esta majestuosa ciudad, debes pasarte los minijuegos de la base de la Crazy Pyramid.

Mapa de Small Apple:
Para obtener el callejero de Small Apple tienes que superar todos los minijuegos del segundo escalón de la Crazy Pyramid.

Desbloquear el triciclo:
Superando el tercer nivel de la pirámide podrás llevar a tus clientes en triciclo.

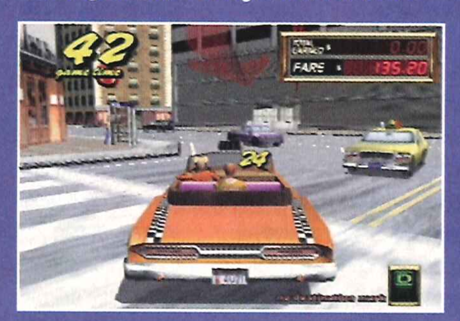
Desbloquear un carrito de bebé:
Si quieres fardar por la calle empujando un carrito para niños, tienes que superar todas las pruebas de la cuarta fila de minijuegos de la Crazy Pyramid.

Conductores de «Crazy Taxy»:
Si quieres ver de nuevo Axel y compañía, tienes que superar todas las pruebas que aparecen en la Crazy Pyramid.

Modo Experto:
Si quieres aumentar la dificultad del juego, entra en la pantalla de selección de conductor y mantener pulsados los botones Start e Y. Cuando elijas conductor, y sin soltar esos botones, pulsa A (un mensaje te indicará si lo has hecho todo correctamente). Una vez hecho esto, conducirás sin flechas, y tampoco se marcará el área de color verde en donde debes dejar a tu cliente.

Modo sin flechas:
Si estas buscando una mayor simulación en este juego tan arcade, puedes prescindir de la flecha que te indica el lugar de parada. De esta manera, tendrás que estudiarte el circuito como un taxista real pero, en vez de escuchar al Fary, saltarás con Offspring. Para eliminar la flecha tienes que entrar en la pantalla de selección del conductor y mantener pulsado el botón START mientras escoges a tu taxita con el botón A.

Modo sin marca:
Si no quieres que te indiquen el área en la que debes detenerte para que se baje tu cliente, tienes que mantener pulsado el botón Y mientras escoges a tu conductor.





KAO THE KANGAROO

•Saltar de nivel y obtener un guante extra:
Tienes que realizar estas combinaciones desde la pantalla del mapa:
• Mantén presionados los dos gatillos y pulsa ▲, ▲, ◀, ▼, X. Así pasarás automáticamente al nivel siguiente a aquel en el que te encuentres ahora.
• Mantén presionados los dos gatillos y pulsa ▼, ▶, ◀, ▼, A. Kao ganará un guante de boxeo por la cara cada vez que lo hagas.

KISS PSYCHO CIRCUS

En un juego protagonizado, al menos en teoría, por el grupo Kiss, era de esperar que hubiese algún secreto que estuviera relacionado con la banda americana y sus canciones, ¿no? Cuando te canses de pegar tiros a diestro y siniestro, puedes tomarte un respiro metiendo el disco de «Kiss Psycho Circus» en tu equipo de música. De esta forma podrás escuchar algunos temas de estos muchachos mientras descansas.



LOONEY TUNES S. RACE

•Códigos para abrir todos los secretos:
YAVARMINT: Ahora podrás jugar con Porky.
REDWAGON: ¡Aquí viene el gran Marvin, el marciano!
MAARON: El segundo circuito en el mundo ACME.
SCWEWBALL: Segunda entrega del circuito: Pirámides de Marte.
DURNIDGIT: Un nuevo circuito para los pilotos más cachondos: La Frontera del Otro Mundo
PALOOKA: Segunda parte de La Frontera.
HOGGRAVY: Se abre otro recorrido: el Cuadrante del Salvaje Oeste.
MACKEREL: Segunda parte del Salvaje Oeste.
CHITLINS: Y aquí viene su segunda parte, claro.
MRFUZZY: Juega en la Pista de las Nebulosas.
YOIKS: Pista del Parque Galactorama.
DODGPARRY: La segunda parte de Galactorama.
MICHIGANJ: Accedes a la galería de imágenes.
SAMRALPH: Competirás en todos los circuitos, pero con un efecto de espejo. La izquierda será derecha, y viceversa.
3LILBOPS: Puedes acceder a todas las competiciones especiales sin pagar.
MOIDALIZE: Aparecen todos los retos del juego.
DUCKAMUCK: Puedes usar el turbo cuando quieras.
SUCCOTASH: Los circuitos están totalmente vacíos.
CHAR: Todos los personajes secretos.
TRACK: Si introduces este código, podrás visitar todos los circuitos ocultos.



MARVEL VS CAPCOM 2

•Color de la vestimenta:
Selecciona al luchador con A, Y, o X para cambiar el color de su traje.
•Orden de tu equipo:
En la pantalla "Versus" pulsa cualquiera de los gatillos.

MSR

•Conseguir más Kudos:
Cuando estés en una prueba Hot Lap, en la que puntúe el conseguir la vuelta rápida (Fastest), trata de conseguir el objetivo en la primera vuelta. Así, podrás dedicar el resto del tiempo a derrapar en las curvas para que suba tu contador de Kudos. Si te va bien, juégate un comodín.



NBA SHOWTIME

•Selección de canchas:
Nada más seleccionar tu equipo, mantén presionados esto botones (si lo haces bien se oirá un sonido).
-Campo propio: X + ▲
-Campo rival: X + ▼
-En la calle: X + ◀
-En una isla: X + ▶
-Cancha Midway: Y + ▲
-Cancha NBC: Y+B+▼

NBA 2000

•Códigos variados:
-Beachboys: Balón enorme.
-Littleguy: Mini-jugadores.
-Bigfoot: ¡Los jugadores tienen los pies enormes!
-Squishy: Jugadores planos.
-Devdudes: Tres equipos nuevos: dos de Sega y el otro de los programadores.
-Monster: Jugadores más grandes que en la realidad.
-Doughboy: ¡Los jugadores han engordado!
-Afathead: Cabezas gigantes.

NBA HOOPZ

•Cambios en los partidos:
Cuando vayas a comenzar un partido, hay un momento en el que salen los escudos de los dos equipos. En esta pantalla aparecen también, debajo de cada escudo, tres símbolos del canal que emite la NBA, y los puedes cambiar

presionando los botones (X), (A) y (B) para el primer, segundo y tercer símbolo respectivamente. Para que tengan efecto los siguientes trucos, pulsa cada botón el número de veces que te indicamos para cada uno, y luego el botón direccional correspondiente:
-3-1-2 ↑ . . . .Turbo infinito
-0-2-3 ← . . . . .Jugarás los partidos en una playa
-3-2-0 ← . . . Pista callejera
-0-1-4 → . . . . . .Traje local
-0-2-4 → . . .Traje visitante
-1-1-1 → . . . Balón tricolor
-1-2-1 ← . . Tiros infalibles
-0-1-1 ↓ . . . .Aparecerá en pantalla el porcentaje de tiro
-2-2-2 → . Juego sin faltas
-3-0-0 → . . .Los jugadores tendrán cabezas enormes
-3-3-0 ← . . .Los jugadores tendrán cabezas pequeñas
-5-4-3 ← . . .Los jugadores tendrán un tamaño enano.



PHANTASY STAR ONLINE

•Nuevas animaciones:
Elige el modo online y entra en un "lobbie". Cuando tomes el control, mantén presionada la tecla "Alt" en el teclado, y a continuación pulsa alguna de las teclas de funciones "F". Verás cómo el personaje se pone a hacer unas curiosas animaciones.

•Trajes alternativos:
Ve al menú de edición de los personajes e introduce como nombre alguna de las claves que te damos, según la clase que hayas elegido para jugar. Si después te pasas por la pantalla de selección de traje, descubrirás dos nuevos modelitos.
-Humar . . . . .KSKAUDONSU
-Hunewearl . .MOUEOSRHUN
-Hucast . . . . .RUUHANGBRT
-Ramar . . . . .SOUDEGMKSG
-Racat . . . . . .MEIAUGHSYN
-Racaseal . . .NUDNAFJOOH
-Fomarl . . . . .DNEAOHUHEK
-Fonewm . . . . .ASUEBHEBUI
-Fonewearl . . .XSYGSSHEOH

•Extras:
Inserta el disco del juego en el lector de CD´s de tu PC y abre una carpeta llamada "Extra". Encontrarás unas bonitas imágenes con todos los personajes del juego a diferentes resoluciones.

•Destello luminoso:
Durante los tiempos de carga, mueve el "stick" analógico de un lado a otro, para que te siga un destello luminoso por la pantalla.

•Nuevos niveles de dificultad:
Acaba las misiones del modo Offline, y encontrarás dos nuevos niveles de dificultad, "Hard" y "Very Hard".



RAINBOW SIX

•Avatar god mode:
Para ser invencible, pulsa a la vez: ↑ (con el stick) + ↓ (con la cruceta digital) + (A).

•Team god mode:
También puedes conseguir que todo tu equipo sea invencible. En cualquier momento del juego, pulsa a la vez L (con el stick) + ↓ (con la cruceta digital)+ (A).

•Heavy breathing mode:
Los enemigos respirarán inflándose como globos. En cualquier momento pulsa ↓ (con el stick) + ↓ (en la cruceta digital) + (A).

•Big head mode:
Durante el juego, presiona ↑ en el stick analógico + ↓ en la cruceta, y luego pulsa (X). Ahora todos los personajes tendrán unos cabezones tremendos.

•No brain:
Presiona ↑ en el stick analógico + ↓ en la cruceta y luego pulsa el botón (Y). Todos los enemigos tendrán un cerebro de mosquito.

READY 2 RUMBLE

•Cambio de vestuario:
Pulsa: (X) + (Y) al tiempo que eliges al personaje.

•Cambia los rings:
En el menú de selección de los boxeadores, y en los dos mandos a la vez, haz esto:
-Otro ring: Mantén pulsado el gatillo Izquierdo.
-Gran estadio: Mantén pulsado el gatillo Derecho.
-Gimnasio: Debes mantener pulsados los dos gatillos.

•Clase bronce:
En el modo Campeonato, elige "New Game" y escribe "RUMBLE POWER". Podrás elegir a Kemo Claw.

•Clase plata:
En el modo Campeonato, selecciona "New Game" y escribe "RUMBLE BUMBLE". Podrás elegir a Bruce Blade.

•Clase oro:
Introduce como nombre del gimnasio la palabra "MOSMA!". También podrás jugar con Nat Daddy.

•Clase de campeones:
Introduce como nombre del gimnasio "POD 5!". Podrás pelear con Damien Black.

READY 2 RUMBLE 2

•Cambio de vestuario:
Pon como fecha del reloj interno de tu consola éstas que te indicamos:
1 de enero: Joey T.
17 de marzo: Árbitro.
14 de febr.: Lulu Valentine.
04 de julio: G.C. Thunder.
23 de abril: Mama Tua.
31 de octubre: J.R. Flurry.
25 de diciembre: Selene Strike y Rumble Man.

•Claves curiosas:
En la pantalla de selección, antes de que elijas boxeador, pulsa estas combinaciones:
- →, →, ↑, ↓, →, Gatillo Derecho (x2), Gatillo Izq. ¡Los boxeadores son gordos!
- ←, →, ↑, ↓, Gatillo Derecho y gatillo Izquierdo. ¡Tus guantes son enormes!
- ←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, y Gatillo Derecho (x5). Ahora puedes jugar con el robot.

FIGHTING VIPERS 2

Cambio de color en el vestuario:
Si te aburre ver siempre a tu luchador favorito con la misma ropa, puedes hacer que cambie fácilmente. Para ello, sólo debes entrar en la pantalla de selección de personaje y pulsar en tu mando ↑ o ↓. Fácil, ¿verdad?





RESIDENT EVIL 2

•Munición infinita:
Si quieres tener las cosas más fáciles en tu batalla contra los zombies de Racoon City, entra en la pantalla de inventario y pulsa la siguiente combinación: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Gatillo Derecho.



SAMBA DE AMIGO

•Modo random:
Supone que a veces salgan pocas bolas, y otras veces en cantidades industriales. En la pantalla de selección de dificultad, agita quince veces la maraca Izquierda en la posición más baja. Si estás jugando con el mando de control, mantén pulsada la posición → hasta que el modo se desbloquee.

•Modo super difícil:
Sale de la misma forma que en el Modo Random, pero en esta ocasión colocando la maraca en la posición ↓.

SEGA EXTREME SPORTS

•Circuito oculto:
Para desbloquearlo tienes que entrar en el circuito Himalaya y, cuando pases por un tunel con tu moto 4x4, coger un camino secreto que está a la izquierda. Siguiendo por él encontrarás un item que se encarga de activar el truco.

SEGA RALLY 2

•Todos los coches:
En la pantalla de inicio, pulsa ↑, ↓, ↑, (B), (A), ←, (B), (A), (B), ↓.

•Todos los circuitos:
En la pantalla de inicio, pulsa ↑, ←, ↓, →, (B), (A), (B), →, ↓ rápidamente.

■ VELOCIDAD ■ ACCIÓN ■ LUCHA ■ AVENTURA ■ DEPORTIVOS ■ PLATAFORMAS ■ ROL ■ OTROS GÉNEROS

SHENMUE

•Magic Weather:
Si acabas la aventura y grabas la partida en tu VM, al iniciar una nueva verás en el menú Setting la opción "Magic Weather", que activa el clima real de la ciudad de Yokosuka.

•70 Person Free Battle:
Cuando termines la partida, graba en tu Visual Memory y ve al menú de opciones. Allí verás una nueva, que se llama "70 Person Free Battle", y te reta a derrotar a ese número de enemigos en el menor tiempo posible.

SKIES OF ARCADIA

Secuencia secreta de Aika:

Un juego tan completo como el de los piratas aéreos nunca dejará de sorprendernos. Tras largas e intensas horas de partida, todavía puedes encontrarte con ciertas sorpresas, como esta curiosa (y picantona) secuencia que aparece al comienzo de la aventura, y que puedes ver también en la demo del juego que dimos en el número 17.

Cuando derrotes a Antonio, la mascota de Alfonso, y regreses a tu base, Aika te dirá que tiene que pasar por su casa. Haz las veces de "paparazzi" y síguela hasta su vivienda. Una vez allí, tienes que investigar un pañuelo que está colgado en la pared, a la izquierda de la puerta de entrada. Entonces saltará la secuencia, aunque no te vamos a contar lo que ocurre. ¡Descúbrelo tú!





SONIC ADVENTURE

•Super Sonic:
Aparece si llegas al final con el resto de los personajes.

•Nuevas tablas de snowboard:
Antes de hacer snowboard, tendrás la tabla amarilla si pulsas B, o azul con X.

•Vistas en las carreras:
Puedes cambiar la posición de la cámara si pulsas ↑ durante las carreras.

•Controlar a Tails
Puedes utilizar el mando 2 para controlar a Tails una vez que lo hayas obtenido.

SONIC SHUFFLE

Sigue nuestras indicaciones para disfrutar aún más del juego del erizo de Sega:

•Imágenes ocultas:
Introduce el disco en el lector de CD´s de tu PC y abre la carpeta que se llama como el juego.

•Nuevos personajes:
Tendrás que llegar al final del modo historia para poder gastar los anillos ganados en la habitación de Sonic:

-Chao: Compra todas las fotos de Knuckles.

-E102 Gamma: Compra las fotos de Amy.

-Super Sonic: Compra todas las fotos de Sonic en su habitación para desbloquear a su versión "súper".

-Big the Cat: Compra todas las fotos de Tails en la habitación para desbloquear a este personaje.

-Nights: Después de haber desbloqueado a todos los personajes y poner la fecha de la consola a día 24 de diciembre, puedes cambiar a Lumina por Nights.

SPACE CHANNEL 5

•Ulala invencible:
Mantén pulsados los dos gatillos y pulsa ↑, A, ↑, A, ↓, →, B, → y B.

•Ulala en llamas:
Supera el 95% de audiencia, para ver a Ulala con un aura.

STAR WARS DEMOLITION

En el menú de Preferencias, pulsa los gatillos y teclea estos códigos:

•Desbloquear a Lobot, Boush y Darth Maul:
-WATTO_SHOP.

•Varios códigos
-SLO_MO_ON: El juego irá más despacio.

-LO_GRAV_ON: Baja la fuerza de la gravedad.

-MOVIE_SHOW: Verás las escenas de victoria.

-SAD_MOVIES: Verás las escenas de los perdedores.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

•Recarga automática:
Para no tener problemas con los zombies, dispara siempre pulsando los botones A y B al mismo tiempo.

•Saber tu puntuación:
Introduce esta secuencia con los gatillos en la pantalla de título: Izquierdo, Izquierdo, Derecho, Derecho, Derecho, Izquierdo, Derecho. Aparece en el lado superior izquierdo.

TOMB RAIDER CRONICLES

•Elegir fase:
Haz estas combinaciones en la pantalla de inicio, y podrás escoger a qué fase viajar. Debes mantener los botones pulsados durante un tiempo.

-Isla Negra: Mantén L+R y después presiona ←

-Roma: L+R y presionar ↑

-Base Rusa: Mantén L+R y después presiona ↓

-Tower Block: Mantén L+R y después presiona →

•Abrir la galería de imágenes:
Presiona el botón Start en cualquier momento del juego, ponte sobre el reloj en el inventario y mantén pulsado el botón Y hasta que en el contador de los secretos aparezca por fin la cifra 36/36.

•Salto de la rana:
Para hacer este salto tan chulo, tienes que agacharte sobre un saliente y saltar.

•Hacer el pino:
Mientras estés agarrado a una plataforma, pulsa hacia adelante en el botón del mando que tengas configurado para andar despacio. ¿Has visto qué mona queda nuestra amiga?

TONY HAWK´S SKATEB.2

•Abrir el gimnasio:
Al empezar el segundo nivel, baja por el pasillo de la derecha (donde está la letra "S"). Gira a la izquierda y ve hasta una barandilla. Tienes que hacer un "grind" sobre ella en el momento en que suene la campana (justo en el minuto 1:35). Enfrente verás el gimnasio abierto.

•Un montón de trucos:
Pausa y haz rápidamente esta secuencias mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo. Para anularlos, repite la misma secuencia.

-100.000 puntos: X, B, →, X, B, →, X, B, →.

-Gaps (juega con Trixie): ↓, ↑, ←, ←, B, ←, ↑, Y, Y, ↑, →, X, X, ↑, A.

-Completa el Modo Carrera: B, ←, ↑, →, B, ←, ↑, →, A, B, ←, ↑, →, B, ←, ↑, →.

-Gravedad Lunar: A, X, ←, ↑, ↓, ↑, X, Y.

-Doble gravedad Lunar: ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, X, Y, ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, X, Y.

-Efecto sangre en las letras: →, ↑, X, Y.

-Escenario en blanco: ↓, ↓, ↑, X, Y, ↑, →.

-Escenario en líneas: ↓, B, →, ↑, X, Y.

-Luces de discoteca: ↓, ↑, X, B, ↑, ←, ↑, A.

-Modo Jet Pack: ↑, ↑, ↑, ↑, A, X, ↑, ↑, ↑, ↑, A, X, ↑, ↑, ↑, ↑.
Puedes volar con el botón A. Suéltalo para aterrizar.

-Modo niño: B, ↑, ↑, ←, ←, B, ↑, ↓, X.

-Ralentiza Saltos: B, ↑, Y, X, A, Y, B.

-Todos los escenarios: ↑, Y, →, ↑, X, Y, →, ↑, ←, X, X, ↑, B, B, ↑.

-5.000 dólares por la cara: A, ↓, ←, →, ↓, ←, →.

-Todo va más rápido: ↓, X, Y, →, ↑, B, ↓, X, Y, →, ↑, B.

TRACK & FIELD

•Texturas metálicas:
Introduce estos nombres en la opción entrenamiento:
-MONTREAL: Oro.
-SYDNEY: Plateado.
-HELSINKI: Bronce.
-ROMA: Cobre.
-MOSCOW: Crema.
-L.A: Azul.
-MUNICH: Aluminio.
-MEXICO: Verde.
-TOKIO: Rojo.
-ATHENS: Gris.
-ATLANTA: Naranja.
-SEOUL: Violeta.



V-RALLY 2

•Circuitos y coches:
Entra en "Game Progression" y pulsa esta combinación: gatillo Izquierdo, gatillo Derecho, ◄, ►, ◄, ►, ▲, ▼, ▲, ▼, Ⓐ, Ⓐ, Start.





VIRTUA STRIKER 2

•Equipo MVP Yukichan:
En la pantalla de selección de equipo del modo Arcade, pulsa el botón Start sobre los equipos de Yugoslavia, USA, Korea e Italia.

•MVP Royal Genki:
Colócate sobre el MVP Yuki Chan y presiona Start y Ⓐ.

•Equipo FC Sega:
Selecciona el modo Arcade y pulsa Start sobre Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina.

•Cambiar los uniformes:
En el modo Arcade, sitúa el cursor sobre tu equipo, mantén presionados Ⓧ e Ⓨ, y después pulsa Ⓐ.

•Desbloquear equipos:
Acaba el modo "Ranking" con una puntuación alta para jugar con el equipo al que derrotes en la final.

•Nueva música:
Entra en el modo Arcade pulsando los botones Start y Ⓐ a la vez, y después repite la misma operación en el menú de configuración del juego.

•Dos nuevos estadios:
Para poder jugar en ellos, ve a la pantalla de selección de campo del modo versus, mantén pulsado el botón Start y después pulsa Ⓐ.

VIRTUA TENNIS

•Tenistas secretos:
-KING: Tienes que colocarte en el nº1 del ranking dentro del World Circuit .
-MASTER: Termina el Modo Arcade sin perder ni un solo juego, para enfrentarte a él. Si además le derrotas, también podrás elegirlo en el menú principal.

•Nuevas camisetas:
Para conseguirlas, tienes que superar los ocho niveles de entrenamiento del modo World Circuit con las siguientes condiciones.
-BIG WALL: Debes acabar el nivel 3 con al menos cinco segundos de sobra.
-BULL'S EYE: Consigue 7000 puntos o más en el nivel 3.
-CANNON BALL: Termina el nivel 3 con 10 segundos de sobra como mínimo.
-DRUM SHOOTER: Tienes que lograr batir el nivel 3 en menos de 20 segundos.
-GIANT BALL: Termina el nivel 3 con al menos 10 segundos sobrantes.
-PIN CRASHER: Tienes que conseguir un strike con cada tiro. ¡Ánimo campeón!
-RETURN ACE: Supera el nivel 3 (golpear a 12 "cajas") con sólo dos bolas.
-SMASH BOX: Tienes que superar el nivel 3 (sacar 12 "cajas" de la pista) y que te sobren 10 segundos o más.

•Saque de cuchara:
Cuando vayas a sacar, trata de sorprender a tu rival haciendo un saque de cuchara como si fueras un novatillo en esto del tenis. Para que salga, sólo tienes que presionar a la vez los botones Ⓐ y Ⓧ, y al tiempo tirar del mando hacia atrás (Abajo o Arriba según el lado del campo donde juegues).



WACKY RACES

Introduce estos códigos en la pantalla de "Trucos", y luego actívalos en la que se llama "Colección de Códigos":

•Wackygiveaway:
Abre todos los desafíos y las pistas de «Wacky Races».

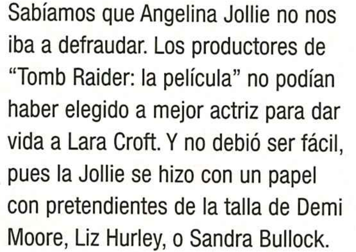
•Wackyspoilers:
Desbloquea los tres coches secretos: el Estuca Racuda, el Autoconvertible y el Super Ferrari de Pierre Nodoyuna.

•Bargainbasement:
Tendrás las seis habilidades de cada uno de los coches.

•Crackednails:
Activarás el modo invencible.

TOMB RAIDER
LA PELÍCULA
Lara ya te está esperando en el cine

En pantalla



Sabíamos que Angelina Jollie no nos iba a defraudar. Los productores de "Tomb Raider: la película" no podían haber elegido a mejor actriz para dar vida a Lara Croft. Y no debió ser fácil, pues la Jollie se hizo con un papel con pretendientes de la talla de Demi Moore, Liz Hurley, o Sandra Bullock.

Al final, la peli, que ha costado más de 70 millones de dólares, ha logrado transmitirnos el espíritu de la saga, al aunar su atmósfera mágica con momentos de acción trepidante.

Su argumento podría haber sido el de uno de sus capítulos consoleros, y en él no faltan dosis de suspense e incluso humor: Lara encuentra un extraño reloj que le pone tras la pista de un invento que detiene el tiempo, pero como caiga en malas manos... Su búsqueda la lleva a Camboya y a la fría Siberia, pero no os contamos más. Mejor os dejamos que seáis vosotros los que descubráis en qué acaba todo. ¡Tenéis que ir a verla!

➧ www.tombraiderthemovie.com



La peli recrea el espíritu de la saga, y todo el encanto de la heroína más sexy.

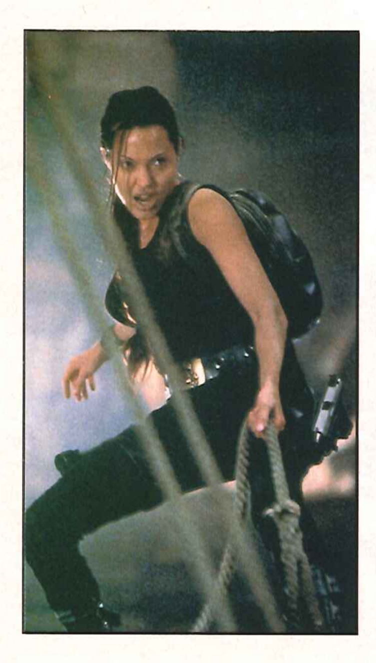


El argumento de la película lleva a nuestra amiga Lara hasta las frías tierras de Siberia.





Menudo mosqueo se acaba de agarrar la señorita aventurera. ¿Que le habrá pasado?







Sin duda, estas dos son las mejores amigas de nuestra heroína, y le han sido fieles desde el primero de los capítulos de la saga. Tampoco iban a faltar en la peli. ¡Vaya par de pistolas!

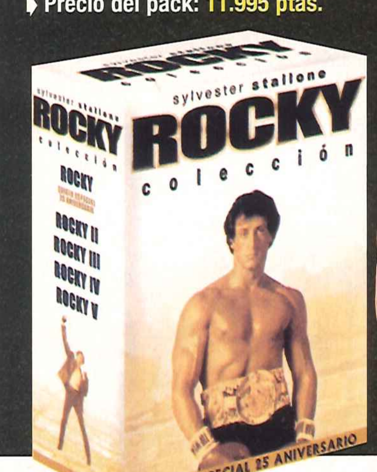
Rocky, en DVD

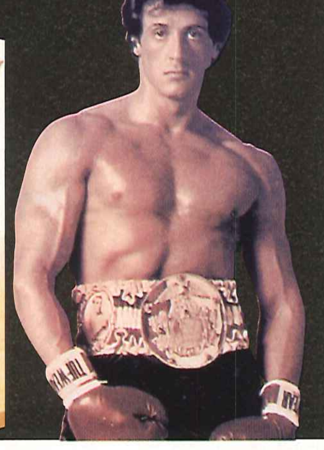
Se celebran los 25 años de la saga

A partir del próximo 4 de julio, tendremos a nuestra disposición las cinco películas que componen la saga del boxeador más famoso de la historia de Hollywood, interpretado por el inefable Sylvester Stallone.

Cada capítulo de la serie ha sido remasterizado, e incluye también contenidos adicionales. Los podemos comprar por separado, o en un pack de coleccionista. Además, también están a la venta en vídeo.

- **Precio de las películas: 3.995 ptas.**
- **Precio del pack: 11.995 ptas.**





AMNESIAC

El nuevo álbum de RADIOHEAD

Muy poco tiempo después de editar su anterior álbum, "Kid A", los chicos de Radiohead acaban de lanzar su nueva creación: "Amnesiac". Y el título describe bien el sentimiento que han querido transmitirnos: la amnesia, en un álbum que profundiza en su elegante estilo de música electrónica, de la que desde hace tiempo son pioneros, uniéndole al tiempo experimentos como la distorsión de las guitarras, que cuando los oímos después son de lo más "apañaos". En definitiva, un buen álbum, que seguro que no va a dejar frío a nadie que lo escuche.



CONCIERTO

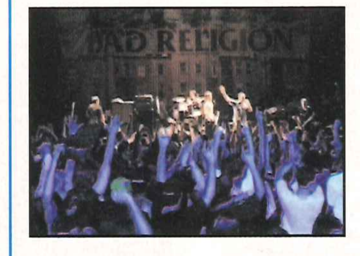
El directo de Bad Religion

Llevan más de 20 años dando caña en el mundo de la música, liderados como siempre por su vocalista Greg Graffin. En su gira del 2001 no se han olvidado de sus incondicionales seguidores españoles, que vamos a poder escucharles en tres conciertos en Madrid, Barcelona y Bilbao.

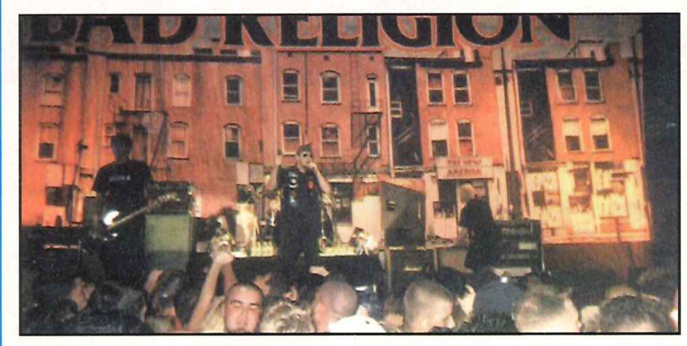
Serán la ocasión perfecta para disfrutar en vivo de su álbum más reciente, "The New America", que fue editado el año pasado.







- **25 de Junio:** Madrid (Sala Macumba)
- **26 de Junio:** Barcelona (Sala Razzmatazz)
- **27 de Junio:** Bilbao (Pabellón de la Casilla)



Próxima estación ESPERANZA

En menos de diez días desde su publicación, el nuevo álbum de Manu Chao, de nombre "Próxima Estación: Esperanza", ha conseguido alzarse a lo más alto de las lista de ventas de nuestro país. Y es que la música del ex-líder de Mano Negra, rebosante de su mundo onírico y esencia latina, engancha a todo el que la escucha.

El álbum sigue la línea temática de su primer disco en solitario, "Clandestino", con una atmósfera similar: sonidos pregrabados, guitarras detallistas, voces dobladas y calientes líneas de bajo.

- **www.manuchao.net**





PEARL HARBOR

REGRESO AL PASADO

Ya seas amante del cine bélico, o del "cine espectáculo", estos días tienes una cita obligada con "Pearl Harbor", una película que está basada en los hechos reales de la II Guerra Mundial.

La espectacular secuencia del bombardeo de los japoneses contra la flota norteamericana en 1941, que dura más de 40 minutos, y una tórrida historia de amor y amistad entre el triángulo protagonista, con Ben Affleck a la cabeza, son los dos principales ingredientes de la peli, que además puede presumir de ser la producción más cara de la historia del cine.

www.pearlharborlapelicula.com



¿Participarías tú en la "Operación Swordfish"?

Los delincuentes ya saben informática

Protagonizada por John Travolta, esta peli de acción nos presentará a Gabriel Shear, un visionario que ha descubierto la forma de hacerse con una fortuna en dinero negro, escondida a través de un oscuro entramado informático, que nadie podría reclamar en caso de robo. ¡Vaya chollo!

Sin embargo, para realizar su plan necesita la ayuda de un "superhacker", interpretado por Hugh Jackman, que es el único capaz de evitar los sistemas de seguridad más sofisticados del mundo.

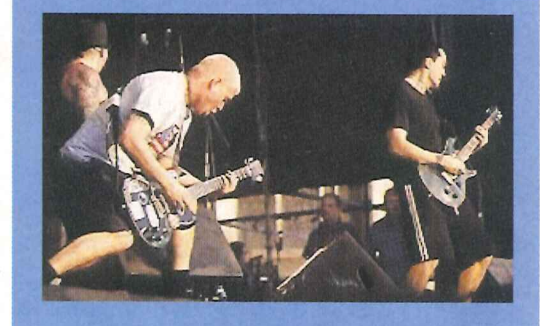




Estreno: 17 de Agosto de 2001

ESPARRAGO ROCK 2001

¡Vámonos todos a Jerez!



Este año el Espárrago 2001 ha cambiado de fechas, dejando las tradicionales de Semana Santa para convertirse en un festival veraniego. El principal motivo del cambio de fecha está en los problemas meteorológicos, que en la pasada edición obligaron a suspenderlo cuando todavía estábamos en el segundo día de festival.

Como todos los años, la cita será en el Circuito de Jerez, y en el cartel de este año figura gente como Beck, Fun Lovin' Criminals, Neil Young, o Placebo, entre muchos otros. Además, así de paso nos podemos dar una vuelta por alguna de las bodegas de la capital del fino, ¿no?

- Fecha: 13,14 y 15 de Junio
- Programa, entradas, transporte y alojamiento: www.esparragorock.com



Un bosque muy animado... ¡por españoles!

Animación en 3D made in Spain

Basada en la novela de Wenceslao Fernández Flórez, ya está a punto de finalizarse la producción de "El bosque Animado", el primer largometraje de animación en 3D íntegramente europeo. Y lo mejor de todo es que va a llevar la firma de Dygra Films, una pequeña productora coruñesa.

La película nos trasladará a un bosque de Galicia muy especial, en el que todos los seres están llenos de vida, y donde únicamente la presencia del hombre representa una verdadera amenaza.

Además, desde el día 18 de julio podéis visitar en el parque del Retiro, de Madrid, la exposición "Paso a paso", en la que se explica con todo tipo de detalles cómo se ha realizado la película.

Más Información: www.elbosqueanimado.com





Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.



DREAMCAST **19.900**

superofertas del mes

CONTROLLER



~~4.990~~ **4.690**

KEYBOARD (TECLADO)



~~4.990~~ **4.690**

MOUSE (RATÓN)



~~4.990~~ **4.790**

VIBRATION PACK



~~3.990~~ **3.790**

VISUAL MEMORY

~~4.990~~ **4.490**

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGTHMARE



~~7.490~~ **6.990**

CONFIDENTIAL MISSION



6.990

SKIES OF ARCADIA



~~8.990~~ **8.490**

SONIC ADVENTURE 2



6.990

SPIDERMAN




~~8.490~~ **7.990**

18 WHEELER



6.990

CRAZY TAXI



OFERTA **4.990**

DAYTONA USA 2001



6.990

DINO CRISIS



~~8.990~~ **8.490**

EVIL DEAD: HALL TO THE KING

~~10.990~~ **10.490**

FERRARI 355 CHALLENGE



OFERTA **3.990**

FIGHTING VIPER 2



~~8.990~~ **8.490**

JET SET RADIO



OFERTA **4.990**

METROPOLIS STREET RACER



OFERTA **4.990**

NBA 2K



OFERTA **4.990**

NBA HOOPZ

~~7.990~~ **7.490**

PHANTASY STAR ONLINE



~~8.990~~ **8.490**

PROJECT JUSTICE: RIVAL SCHOOLS



~~8.990~~ **8.490**

QUAKE III ARENA + MOUSE



OFERTA **7.990**

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



~~8.990~~ **8.490**

RESIDENT EVIL 3



~~8.990~~ **8.490**

SEGA GT

OFERTA **4.990**

SEGA RALLY 2



OFERTA **3.990**

SHENMUE



OFERTA **6.990**

SONIC ADVENTURE



OFERTA **4.990**

SONIC SHUFFLE



~~8.990~~ **8.490**

SOUL CALIBUR



OFERTA **3.990**

SPACE CHANNEL 5



OFERTA **4.990**

THE HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA



OFERTA **6.990**

THE NEXT TETRIS

4.995

TOY RACER



1.995

UEFA DREAM SOCCER



OFERTA **4.990**

VANISHING POINT



8.990

VIRTUA STRIKE 2



OFERTA **3.990**

VIRTUA TENNIS




OFERTA **4.990**

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de julio

pedidos por internet **www.centromail.es**



A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
- **Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



LO MÁS NUEVO EN TELEFONÍA MÓVIL

NOKIA 8310



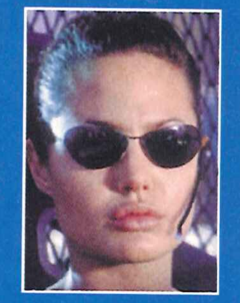
Casi no pasa mes sin que Nokia nos presente un nuevo modelo de teléfono móvil. ¿Habrá alguien que pueda resistirse al Nokia 8310?

Con un tamaño cada vez más pequeño (incluso es menor que el 3310), tiene también tecnología WAP y GPRS, para estar siempre conectados a Internet, un receptor de radio FM, y la posibilidad de cambiar de carcasa eligiendo entre un montón de modelos.

- **Modelo:** NOKIA 8310
- **Información:** www.nokia.es

MANOS LIBRES BLUETOOTH

Lara ya lo tiene, ¿lo quieres tú?



A los héroes como Lara Croft, un manos-libres les resulta muy útil para poder acabar con los malos al tiempo que habla con su móvil. Nosotros no vamos a encontrar ningún tesoro, pero sí que podemos tener el "Bluetooth" de Ericsson que utiliza Lara en su peli.

Sin ningún cable en el que nos podamos enredar, funciona hasta a 10 metros de distancia, es muy cómodo, y puede usarse con cualquier móvil.



- **Modelo:** Ericsson Bluetooth
- **Información:** www.ericsson.com

ERICSSON

Llevarás la música en tu muñeca



MP3 E-Wear de PANASONIC





El nuevo modelo de MP3 de Panasonic es tan pequeño, que se lleva hasta en la muñeca. Con él vas a disfrutar de más de dos horas de tu música favorita, y a pesar de su reducido tamaño, ofrece todas las posibilidades de los más grandes.



- **Modelo:** Panasonic SV-SD75
- **Más información:** www.panasonic-europe.com/ewear

MANDO A DISTANCIA PRONTO

Lo controlarás todo, todo

Cuando en 1998 Philips creó la nueva generación de mandos a distancia Pronto, no imaginaba el éxito que iba a tener. Ahora acaba de sacar su último modelo, de un diseño rompedor parecido a una PDA. Con él podemos controlar cualquier aparato o sistema que haya en casa, aprovechando su útil pantalla LCD.



- **Modelo:** Philips Pronto TSU2000
- **Internet:** www.pronto.philips.com

DVD-VÍDEO SAMSUNG

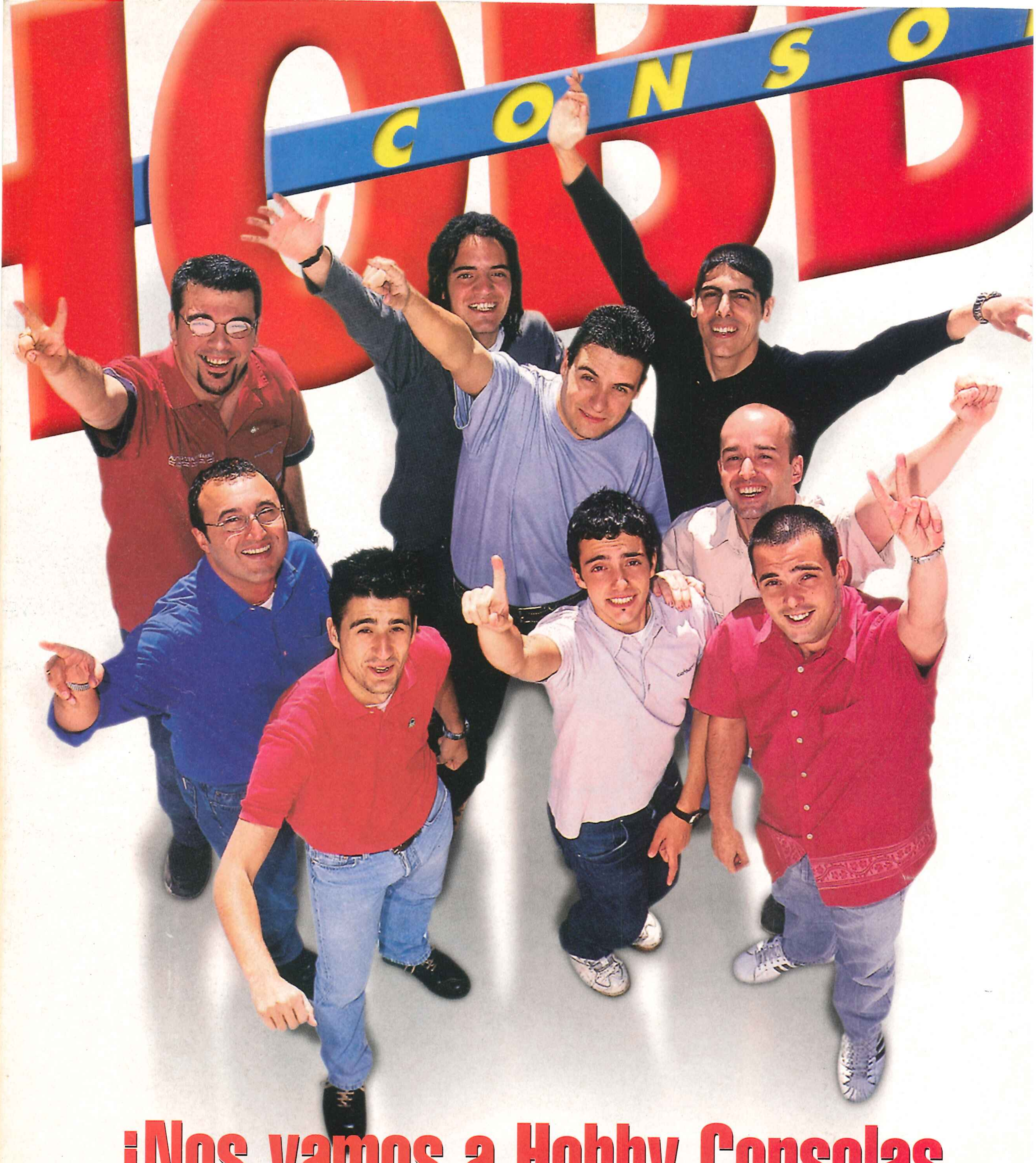
Una combinación que une dos sistemas

El nuevo combi de Samsung ofrece a los aficionados al cine una innovadora solución, que permite disfrutar de las ventajas de un reproductor DVD y, al mismo tiempo, es absolutamente compatible con el sistema de vídeo VHS. De esta manera, todos podemos "saltar" al cine digital sin tener que renunciar a la colección de películas en sistema VHS que habíamos ido juntando. Es un aparato de lo más útil, ¿verdad?

- **Modelo:** Combo SV-DVD1E
- **P.V.P.:** 99.900 ptas.
- **Más información:** www.samsung.com



Ya no nos veremos más en la Revista Oficial Dreamcast, pero...



¡Nos vamos a Hobby Consolas, y esperamos veros a todos allí!

Revista Oficial

Dreamcast™

Gracias a todos